

www.pcaction.de



VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

WHEELMAN

GTA lässt grüßen: Open-World-Action mit Hollywood-Star Vin Diesel!

AKTUELLE VIDEOS UND TRAILER: L.A. Noire, Grand Theft Auto 5, Skyrim, Call of Duty: Modern Warfare 3, Batman: Arkham City, Saints Row: The Third



REBORN HORIZON

IM HEFT: EXKLUSIVER CODE + 4 SEITEN TIPPS

Ingame-Währung & Items
Im Wert von € 15



+ Video auf DVD!

AUF 16 RANDVOLLEN SEITEN

Meinungen, Gerüchte, erste harte Fakten: Rockstars nächster Gangster-Streich in der großen, exklusiven PC ACTION-Analyse



RAINBOW 6 PATRIOTS

MEGA-VORSCHAU AUF 8 SEITEN:
Konkurrenz für Battlefield & Co: Die knallharte, emotionale Rückkehr der Taktikshooter-Serie

01/2012 | € 5,50





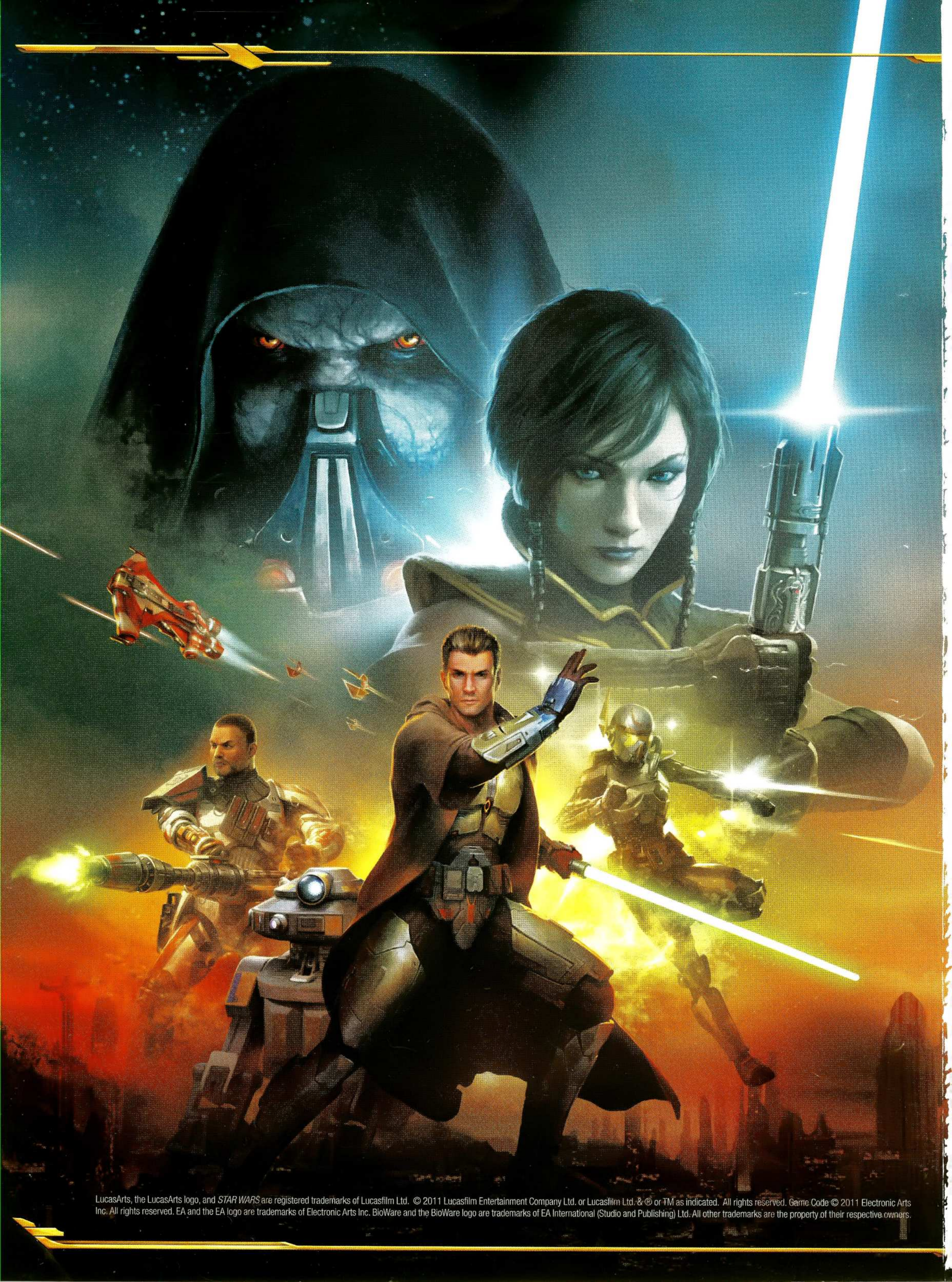
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-;
Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50;
Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

MEGA-TESTS AUF ÜBER 40 SEITEN

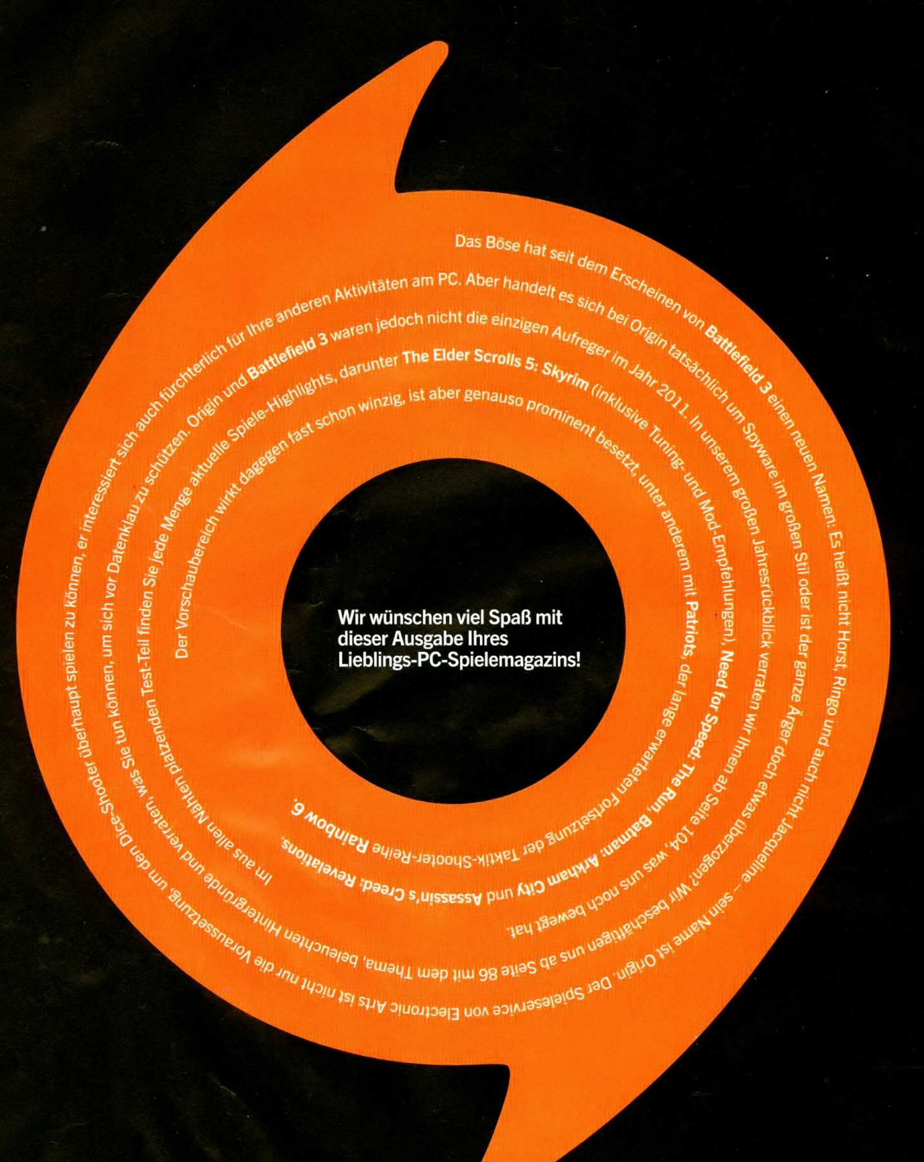
ELDER SCROLLS: SKYRIM

BATMAN: ARKHAM CITY • L.A. NOIRE

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

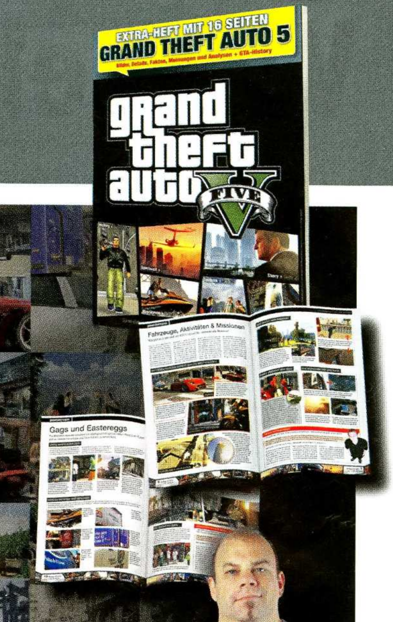

LucasArts, the LucasArts logo, and *STAR WARS* are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or TM as indicated. All rights reserved. Game Code © 2011 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

Wurzelbehandlung



HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



grand theft auto V FIVE

Extra-Beilage | GTA 5

WOLFGANG MEINT: Nein, unsere 16-seitige GTA-Story versteckt sich hinter keinem Türchen – vielmehr haben wir sie in eine feine Beilage gepackt!

Heftinhalt 01/12

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

DVD-Inhalt	7
Editorial	5
Inhalt	6
Redaktionsvorstellung	10
Vollversion: Wheelman	8

Vorschau

Risen 2: Dark Waters	34
Spec-Ops: The Line	28
▶ Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots	20
Magazin	
Half-Life 3	16
Max Payne 3	13
Mechwarrior Online	16
South Park: Das Spiel	16
Steel Armor: Blaze of War	17
Syndicate	14
Take On Helicopters	17
Standards	
Most Wanted	18
Releasetermine	19

Test

Anno 2070	74
▶ Assassin's Creed: Revelations	54
▶ Batman: Arkham City	46
Call of Duty: Modern Warfare 3 (Mehrspieler-Nachtest)	68
Cave Story+	81
Costume Quest	80
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	67
Dungeon Defenders	81
Football Manager 2012	78
Grotesque Tactics: Dungeons & Donuts	70
Hafen-Simulator Hamburg (Schrott des Monats)	82
Jurassic Park: The Game	78
▶ L.A. Noire	58
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	79
Need for Speed: The Run	50
Renegade Ops	64
Rochard	79
Saints Row: The Third	72
Serious Sam 3: BFE	62
Sideway New York	80
Sonic Generations	66
▶ The Elder Scrolls 5: Skyrim	40
The Haunted: Hell's Reach	65
Trine 2	76
Standards	
Meinungsmache	39
So testen wir	38
Top-Spiele	84

Extra

Browserspiele	
▶ Reborn Horizon	98
Mods & Maps	
Half-Life 2	93
Panzer Corps	92
The Elder Scrolls 5: Skyrim	94
Report	
Der Origin-Skandal	86
Jahresrückblick 2011	104

Abspann

Leserbriefe und Kolumne	110
Heftvorschau	114
Impressum	112



20

Vorschau | Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

JÜRGEN MEINT:
Eine derart erwachsene Herangehensweise an das Thema „Terrorismus" hab' ich bislang noch nie gesehen. Ich bin beeindruckt!



40

Test | The Elder Scrolls 5: Skyrim

CHRISTOPH MEINT:
Geben Sie bei Ihrem Pizzalieferanten eine Dauerbestellung für Monate ab, denn Sie werden ab jetzt in Himmelsrand leben.

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Wheelman

MODS & MAPS (SEITE 2)
The Elder Scrolls 5: Skyrim
- Skyrim Beautiful Water
- Verlängerte Steinhaut und Eisenhaut

VIDEOS (SEITE 2)
Assassin's Creed: Revelations
Call of Duty: Modern Warfare 3
L.A. Noire
Saints Row: The Third
Spec Ops: The Line
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots
Vollversion: Wheelman
Grand Theft Auto 5 (Trailer)
Reborn Horizon (Trailer)



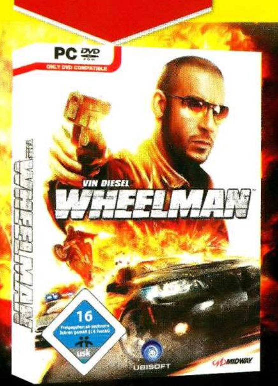
Wheelman: Rasante Action mit Vin Diesel als Hauptfigur!

SPIELE IM HEFT

Spiel	Seite
Anno 2070, Test	74
Assassin's Creed: Revelations, Test	54
Batman: Arkham City, Test	46
Call of Duty: Modern Warfare 3 (Mehrspieler), Test	68
Cave Story+, Test	81
Costume Quest, Test	80
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden, Test	67
Dungeon Defenders, Test	81
Football Manager 2012, Test	78
Grotesque Tactics: Dungeons & Donuts, Test	70
Grand Theft Auto 5, Vorschau	16-seitige Beilage
Hafen-Simulator Hamburg, Test	82
Half-Life 2, Extra: Mods & Maps	93
Half-Life 3, Magazin	16
Jurassic Park: The Game, Test	78
L.A. Noire, Test	58
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7, Test	79
Max Payne 3, Magazin	13
Mechwarrior Online, Magazin	16
Need for Speed: The Run, Test	50
Panzer Corps, Extra: Mods & Maps	92
Reborn Horizon, Extra: Browserspiele	98
Renegade Ops, Test	64
Risen 2: Dark Waters, Vorschau	34
Rochard, Test	79
Saints Row: The Third, Test	72
Serious Sam 3: BFE, Test	62
Sideway New York, Test	80
Sonic Generations, Test	66
South Park: Das Spiel, Magazin	16
Spec-Ops: The Line, Vorschau	28
Steel Armor: Blaze of War, Magazin	17
Syndicate, Magazin	14
Take On Helicopters, Magazin	17
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Test	40
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Extra: Mods & Maps	94
The Haunted: Hell's Reach, Test	65
Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots, Vorschau	20
Trine 2, Test	76
Wheelman, Vollversion	8

VOLLVERSION auf DVD

Wheelman



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Actiongeladene Hetzjagd: Als Berufsfahrer und Auftragskiller sind Sie im virtuellen Barcelona unterwegs.
- Hollywood-Star Vin Diesel ist das Vorbild für die Hauptfigur Milo Burik.
- Suche nach den Plänen für eine Massenvernichtungswaffe
- Privatkrieg des Protagonisten gegen die Gangs der Stadt
- Spektakulär inszenierte Schusswechsel und Stunts bei voller Fahrt
- Frei befahrbare Spielwelt und Story mit 30 Missionen (10 Stunden Spielzeit)
- Über 100 Nebenmissionen als Taxi-, Flucht- oder Rennfahrer mit Lizenz zur Randale

FREUNDSCHAFTEN SCHLIESSEN
Als Vin Diesel alias Milo Burik machen Sie sich in **Wheelman** nach und nach einen Namen in der kriminellen Szene Barcelonas. Über seine Vorgeschichte und Herkunft gibt der kahlköpfige Muskelprotz nur wenig preis, aber eines steht fest: Er kann extrem schnell und halsbrecherisch Auto fahren und kennt sich außerdem ziemlich gut mit Pistole und Gewehr aus. Auf der Suche nach streng geheimen Plänen für eine mächtige Waffe legt sich Milo mit den großen Gangs der Stadt an. Er übernimmt die dreckigen Jobs, ganz gleich für oder gegen wen.



STÄRKE ZEIGEN
Der Weg zum Ziel führt in **Wheelman** meist über harte Rammattacken mit dem Auto, rücksichtsloses Gedränge und die Bereitschaft, den ersten Schlag auszuteilen. Sie werden auf der Flucht oft von mehreren Fahrzeugen belästigt. Haben Sie keine Scheu, das Lenkrad herumzureißen und die Reifen oder den Fahrer ins Visier zu nehmen. Nach einigen Zusammenstößen geht der feindliche Wagen in Flammen auf und überschlägt sich. Sie wechseln in der Zwischenzeit Ihr Auto und rasen unbeeindruckt weiter.



DIE BEINE VERTRETEN

Auch ein Wheelman sitzt nicht immer hinterm Steuer. Für die Bosse der drei großen Gangs lassen Sie sich auf den einen oder anderen Kugelhagel ohne schützenden Blechkäfig ein. Wenige Waffen und simple Bewegungsabläufe im Gefecht machen den Kampf zu Fuß zu einem zwar untergeordneten, aber überraschend dynamischen Spielelement, das Abwechslung schafft.

Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Während der Installation werden Sie aufgefordert, die DVD zu wenden und Seite 2 einzulegen.
- Achtung: Wenn Sie mit der Windows-Taste auf den Desktop zurückkehren, während das Spiel läuft, lässt es sich vereinzelt gar nicht mehr oder nur mit unschönen Grafikfehlern wieder öffnen. Speichern Sie deshalb vor jedem Minimieren.

Systemanforderungen

- Minimum: DualCore-Prozessor ab 2,0 GHz, 2 GB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB
- Empfohlen: DualCore-Prozessor ab 2,8 GHz, 3 GB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB

KONSEQUENT SEIN

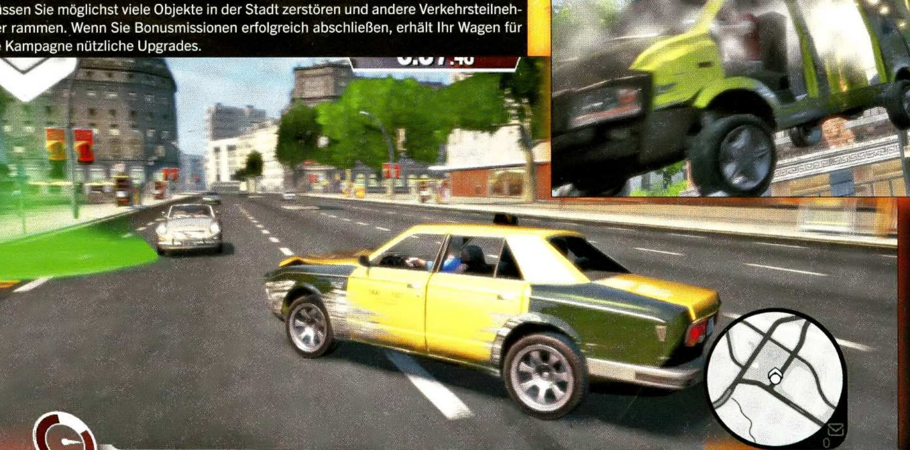
Wenn Wheelman Milo Burik eine Sache in die Hand nimmt, dann bringt er sie auch ohne Kompromisse zu Ende. Dementsprechend bombastisch ist die Geschichte inszeniert. Freuen Sie sich auf viele filmreife Sprünge durch Glasfassaden und über Gräben. Außerdem sehen Sie immer, wenn ein gegnerisches Fahrzeug explodiert, hübsche Crash-Sequenzen.

DIREKTE WEGE GEHEN

Sie haben in **Wheelman** die Wahl zwischen mehreren Spezialattacken. Andere Autos entführt Milo Burik zum Beispiel bei voller Fahrt, indem er von der eigenen Motorhaube aus hinüberspringt. Werden Sie von der Polizei oder Bandenmitgliedern gejagt, drehen Sie Ihr Auto per Tastendruck um 180 Grad und bringen die Wagen der Verfolger von vorne mit gezielten Schüssen auf Motor oder Tank zum Explodieren.

FLEXIBEL BLEIBEN

Neben der Hauptstory mit 30 Aufträgen haben Sie die Auswahl zwischen sieben unterschiedlichen Typen von Nebenmissionen. Rasen Sie möglichst schnell als Taxifahrer von A nach B oder treten Sie beim klassischen Straßenrennen an! Im Randale-Modus müssen Sie möglichst viele Objekte in der Stadt zerstören und andere Verkehrsteilnehmer rammen. Wenn Sie Bonusmissionen erfolgreich abschließen, erhält Ihr Wagen für die Kampagne nützliche Upgrades.



DIE REDAKTION

Was bestimmte den Alltag der PC ACTION-Redakteure in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
... mit dem Gedanken, sich an Weihnachten einen neuen PC zu kaufen, um die ganzen aktuellen Toptitel ordentlich zocken zu können.

SCHAFFT ES NICHT:
... sich dem machtvollen Griff von **Star Wars: The Old Republic** zu entziehen.

BRAUCHT:
... nach dem Kurzurlaub in Hamburg eine Woche Urlaub.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

HAT:
... so ein komisches Kratzen auf dem Kopf; ob das vielleicht an dem neuen „Haustier" liegt?

HÖRT:
... tief in sich hinein und versucht, positiv ins neue Jahr zu blicken – ist ja nicht mehr weit weg.

SIEHT:
... sich von vielen guten Menschen umgeben und wünscht allen ein gesegnetes Weihnachtsfest!

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... offensichtlich viel zu wenig. Wie sonst kann der „Noch zu spielen"-Stapel so unverschämt schnell wachsen?

HÖRT:
... im Auto zurzeit fast ausschließlich Podcasts – am liebsten diejenigen, bei denen er selbst dabei war.

SIEHT:
... sich schon Weihnachten ausfallen lassen, um der angestauten Spieleflut über die Feiertage Herr zu werden.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

ERLEBTE:
... Geschichte, als er endlich mal das Brandenburger Tor, den Reichstag und das Holocaust-Mahnmal besichtigte. Erlebte danach Familienidylle, als es zum Weihnachtsmarkt ging – mit viel Glühw... ähm... Kinderpunsch. ;-)

WÜNSCHT:
... allen Lesern sowie seinen Lieben und Freunden in Thüringen, Berlin und Bayern frohe und besinnliche Feiertage und einen guten Rutsch! 2012 wird toll! Ganz sicher!

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

VERSUCHT:
... das mit der Weihnachtsstimmung. Wirklich! Aber irgendwie will's noch nicht so recht klappen.

HÖRT:
... lautes Geschrammel, wildes Gebrüll, heftiges Getrommel – und gelegentlich auch Musik.

SIEHT:
... immer noch **Dexter**. Die Serie ist einfach unfassbar gut. Nein, sie ist sogar UN-FASS-BAR gut!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

HOLT:
... Exklusivtitel auf seiner vernachlässigten PlayStation 3 nach: **Uncharted 3**, **Killzone 3** und **Infamous 2**.

ISST:
... derzeit viel und gut: Schlachtschüssel mit Vater, Steak mit Freundin und Cordon bleu mit Jürgen Krauß.

WÜNSCHT:
... Online-Kollegen „The Voice" Thöing (links im Bild) alles Gute im Home Office. Bochum, ernsthaft?! ;-)

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



SPIELTE:
... ein ganzes Wochenende vor einer Basswand zum Einstellen einer neuen PA und es war göttlich! Danke Armin!

HÖRT:
... Fabio and Moon: Not Like The Otherz, Fusi and Johnson: Just Do It, Alex von Linden - 25 mg

SIEHT:
... **Boardwalk Empire** und **Dr. Snuggles**

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

SPIELT:
... bald **Star Wars: The Old Republic** und ist gespannt, ob das PC-Spiel so begeistern kann wie die dazugehörigen Spielfilme.

HÖRT:
... wieder mal seine geliebte Best-of-Auswahl von den Dire Straits und als Kontrastprogramm ein wenig Rob Dougan.

FELIX SCHÜTZ // REDAKTEUR — STARGAST



Action-Adventures, RPGs, Shooter, Adventures, Strategie

SPIELT:
... **Skyrim**, **Batman: Arkham City**, **Cave Story+**, **Rochard**, **Sins of a Solar Empire**, **Gears of War 3** (Xbox 360), **Assassin's Creed Revelations** und diverse Android-Titel

HÖRT:
... die Soundtracks zu **Skyrim**, **Space Marine** und **Batman**

SIEHT:
... trotz zentimeterdicker Kontaktlinsen überaus schlecht


PC
DVD
SPIELEN SIE JETZT MIT
7.000.000
SPIELERN ZUSAMMEN!
PREMIUM-INHALT im WERT von 20€
WORLD OF TANKS
... dieses Spiel ist ein Muss!
WARGAMING.NET
USK ab 12
www.pegi.info
WORLD OF TANKS
JETZT IM HANDEL!*
HOL' DIR DEINEN EXKLUSIVEN 20€ BONUS.
WWW.WORLDOFTANKS.EU
WARGAMING.NET
*UVP 9,99 EUR

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Für rund 100 Euro erhalten Sie ein prall gefülltes **Max Payne 3**-Fanpaket – allerdings nur, solange der Vorrat reicht und wenn Sie bis zum 15. Januar 2012 vorbestellen.

Max Payne 3

Zeitlupenrein

ACTION Rockstar gibt die Sammleredition zum Vorbestellen frei: Massig Inhalt für rund 100 Euro!

Ab sofort und – sofern der Vorrat reicht – noch bis 15. Januar nehmen die üblichen Spieleversender und -verkäufer Vorbestellungen für die Sammlerausgabe von **Max Payne 3** entgegen. Für ziemlich genau den Preis von zwei regulären Versionen (oder von einer halben Xbox 360 oder einem ganzen Kindle oder einem Geschenkgutschein im Wert von 100 Euro) können Sie sich dort ein Fanpaket sichern, das sich sehen lassen kann.

Auf den Inhalt kommt es an

Neben einer Reihe von nach Take-2-Angaben hochwertigen Kunstdrucken, die von Max' inneren Dämonen und Problemen berichten sollen, enthält die Sammlerausgabe eine Statue von Max mit einer Höhe von 25 Zentimetern, einen Schlüsselanhänger in Patronenhülsenform, den Spiele-Soundtrack (vermutlich auf Audio-CD) und natürlich auch das Spiel selbst. Neben diesem physikalischen Fankram stecken auch zwei digitale Inhalte in der Schachtel: Das Classic-Character-Paket liefert Ihnen acht spielbare, aus der Reihe bekannte Charaktere für den Mehrspielermodus – darunter Max Payne aus **Max Payne 2**, Mona Sax oder auch Vladimir Lem. Wie die sich in den Mehrspielermodus einfügen, der nach Angaben von Rockstars Dan Houser auch Story-Elemente enthalten soll, ist derzeit allerdings noch unklar. Das ebenfalls in der Collector's Edition enthaltene Disorderly-Conduct-Paket liefert außerdem einige extravagante Tötungsinstrumente für Ihre Online-Gefechte, darunter die automatische Hammerhead-Schrotflinte, der G9-Granatwerfer und Molotowcocktails. Auch hierbei gilt: Da wir derzeit noch so gut wie nichts über den Mehrspielermodus wissen, sind Spekulationen über eine dadurch eventuell gefährdete Spielbalance nicht angebracht.



JÜRGEN MEINT: „100 Euro? Da fällt mir ja mehr Geld aus der Hosentasche, wenn ich dem Bus nachrenne! Also fahr ich lieber Auto und investiere das so gesparte Kleingeld in diese Sammleredition. Das Paket ist vielleicht nicht das fetteste aller Zeiten, schlecht ist der Deal aber in jedem Fall nicht."

TOPS & FLOPS

Skyrim-Editor in Sicht



Bethesda hat für Januar Mod-Tools und Steam-Workshop-Integration angekündigt – und wie wir schon vom Vorgänger wissen: Die fleißige Community wird das Rollenspiel auf Jahre mit Inhalten versorgen. Olé!

Xcom verzögert sich



Weil für 2k derzeit **Bioshock: Infinite** höhere Priorität hat als **Xcom**, zog der Entwickler Leute vom Alien-Projekt ab und schickte sie in den Wolkenstaat. Eine erneute Verschiebung von **Xcom** ist deshalb sehr wahrscheinlich.

Quake nicht mehr indiziert



Quake ist ab sofort nicht mehr jugendgefährdend! Eine erneute USK-Prüfung steht zwar noch aus, mit einer ähnlichen Begründung wie bei **Doom** und **Doom 2** ist eine Freigabe ab 16 jedoch wahrscheinlich.

Syndicate

Zum Schießen

ACTION Ein Blick in die Waffenkammer


Die Minigun hat ordentlich Dampf.

Publisher Electronic Arts veröffentlichte kürzlich einige Bilder zum umstrittenen Ego-Shooter **Syndicate**. Das Thema auf allen Screenshots: Waffen! Dabei sehen wir schwere Maschinengewehre, Schnellfeuerpistolen, Schrotflinten und mehr. Im passend dazu veröffentlichten Gameplay-Trailer ist außerdem die Rede von insgesamt 19 Schießeisen im fertigen Spiel, die allesamt nach eigenen Vorlieben mit 87 Aufsätzen und 25 anderweitigen Verbesserungen modifiziert werden dürfen. Das ergibt … äh … verdammt viele Kombinationen! Alternative Feuermodi, bei denen der Protagonist sein Gewehr meist ganz komisch hält, runden das beachtliche Waffenarsenal ab.



JÜRGEN MEINT: „Ich weiß nicht, warum sich alle über den Genrewechsel hin zum Ego-Shoooter aufregen, das Genre des ‚Iso-Perspektiv-Actionspiels mit Wirtschaftskomponente' gibt es doch gar nicht mehr – und das hat auch seine Gründe! Ich bin sehr angetan!"


Das SMG verfügt über eine hohe Feuerrate.

Half-Life 3

Shirt happens!

ACTION Unser Screen des Monats ist dieses Mal ein Foto des Monats ... von **HALF-LIFE 3**!



Auf einer kleinen Veranstaltung für Entwickler in Valves Heimatstadt Seattle soll einer von Valves Angestellten dieses Shirt (Szene nachgestellt) getragen haben.

1. **Es ist ... eine 3** Sofern das Shirt nicht lügt, wird das nächste **Half-Life** eine echte Fortsetzung. Keine Episode 3, kein HD, kein Reloaded!
2. **Höchst spekulativ** Dieses Zeichen heißt Lambda und ist der elfte Buchstabe des griechischen Alphabets. Ein Hinweis auf den Schauplatz?
3. **Stoff für Träume** Wir hoffen, dass **Half-Life 3** nicht auf einem solchen Weg enthüllt wird ... behaarte Männerbrüste sind doch bääääh!
4. **Stilbruch?** Anders als bei den Vorgängern nimmt die Zahl diesmal den meisten Platz im Logo ein, nicht das „λ". Was hat das zu bedeuten?


Mit solch tonnenschweren Battlemechs sorgen Sie für jede Menge Altmetall!

Mechwarrior Online

Blechschaden? Freude!

ACTION Battletech als Free2Play-Variante

Merken Sie sich schon mal den Sommer 2012 vor. Dann sollen Fans der riesigen Battletech-Kriegsmaschinen in die virtuellen Cockpits klettern dürfen. Der Titel ist als Free2Play-Online-Spiel konzipiert und Sie haben die Wahl zwischen Dutzenden verschiedener Mechtypen, die Sie (auch für echtes Geld) aufrüsten dürfen. Als Grafikmotor dient die CryEngine 3.



STEFAN MEINT: „Endlich! Auf so etwas warte ich schon lange. Hoffentlich taugt's auch was!"

South Park: The Game

Für Serientäter

ROLLENSPIEL Obsidian Entertainment macht ein neues Rollenspiel. Mit fetter Lizenz.

Die Macher von **Fallout: New Vegas** arbeiten an einem Rollenspiel, das auf der US-amerikanischen TV-Serie **South Park** basiert. In **South Park: The Game** übernehmen Sie die Rolle eines Jugendlichen, der neu in die fiktive Stadt South Park gezogen ist. Sie müssen Freundschaften schließen und die Stadt beschützen. Das Spiel soll 2012 über THQ für PC, Xbox 360 und PS3 erscheinen.



MARC MEINT: „Zuversichtlich stimmt mich, dass die Entwickler eng mit den Serienerfindern zusammenarbeiten. Toll!"



Das US-Spielemagazin Gameinformer enthüllte das Spiel auf dem Cover.

Take On Helicopters

Jetzt kommt's knüppelhart!

SIMULATION Die **Arma2**-Macher auf zivilen Abwegen, taugt das?

Entwickler Bohemia Interactive ist bekannt für erstklassig designte Fahr- und Flugzeuge, riesige Spielareale, Bugs und grafische Schlampereien. Was für **Operation Flashpoint** und die beiden **Armed Assault**-Teile gilt, setzt sich auch im aktuellen Ableger **Take On Helicopters** fort. Das Spiel ist konzipiert als zivile Helikoptersimulation mit Storymode und garniert mit in Rückblenden erzählten Militäreinsätzen. Man freut sich zunächst auf unterhaltsame Kost. Die Steuerung lässt sich Ihren Bedürfnissen anpassen und versucht, den Spagat zwischen Arcade und Simulation zu schaffen. Bloß reicht das alleine nicht, wenn haufenweise Fehler im Spiel den Spaß vermiesen und die Landschaftsgrafik einen Würgereiz verursacht.



STEFAN MEINT: „Ach, liebe Entwickler von Bohemia Interactive, wann lernt ihr endlich, dass sich Bugs in Spielen einfach nicht gut machen."



Funktionsfähige Cockpitanzeigen sorgen für ein gelungenes Simulationsflair.



Schon beim Abheben mit einem Helikopter ist Ihr Können als Pilot besonders gefragt.

Steel Armor: Blaze of War

Kein Steuerparadies

SIMULATION Wer dieses „Spiel" meistert, sollte sofort den Panzerführerschein gratis dazuerhalten.



Im 3D-Schlachtmodus von **Steel Armor** befehligen Sie detailliert designtes Militärgerät. Die Steuerung des ganzen Fuhrparks hingegen ist ein katastrophal umgesetztes Schaltflächengeklicke.

Satte 122 Tastaturbefehle sind nötig, um in der Panzer-Simulation **Steel Armor: Blaze of War** klarzukommen. Das russische Hardcore-Projekt dürfte in einem langen, kalten Winter entstanden sein, denn nur so lässt es sich erklären, dass man Spielern eine solch harte Nuss vorsetzt, für die man eine ewig lange Einarbeitungszeit benötigt. Inhaltlich bietet **Steel Armor** drei dynamische Kampagnen, die sich mit real stattgefundenen Gefechten in Afghanistan, Angola und im Iran befassen. Taktisch äußerst anspruchsvoll und nichts für Einsteiger!



STEFAN MEINT: „Das ist mal wieder was für die ganz Harten. Wer hier Erfolge erleben will, muss sich erst tagelang reinfuchsen!"

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

1 Diablo 3

Entwickler: Blizzard | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 1. Quartal 2012



Die Rückkehr des Höllenfürsten ist beschlossene Sache, auch wenn das exakte Datum noch nicht feststeht. Wir hoffen immer, dass uns Blizzard eine erweiterte Fassung der Beta zu Weihnachten schenkt.

2 Hitman: Absolution

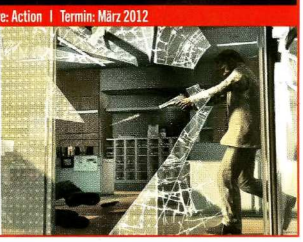
Entwickler: Square Enix | Genre: Action | Termin: 2012

Der Glatzkopf-Killer ist endlich wieder da. Das neue **Hitman** wird zwar actionlastiger als die Vorgänger, das typische Agent-47-Feeling wird aber erhalten bleiben, wie kürzlich veröffentlichte Videos bestätigen.

3 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action | Termin: März 2012

Hersteller Rockstar hat endlich enthüllt, welche außergewöhnlichen Goodies in der Special Edition des Spiels enthalten sein werden. Neugierig? Dann blättern Sie fix auf Seite 13 der News!



4 Mass Effect 3

Entwickler: Bioware | Genre: Rollenspiel | Termin: 8. März

Bioware und Electronic Arts bringen die Geschichte von Commander Shepard zu einem actionreichen, furiosen Ende – nicht zuletzt dank des kürzlich angekündigten Koop-Modus!

5 Syndicate

Entwickler: Starbreeze Studios | Genre: Ego-Shooter | Termin: 24. Februar

Gelingt es den Machern von **The Chronicles of Riddick**, der viel zu lange brachliegenden Kult-Strategie-Lizenz mit ihrem Ego-Shooter neues Leben einzuhauchen?



Mitmachen & gewinnen!

Wer an unserer Heftumfrage teilnimmt, bekommt was richtig Schickes! Wir verlosen geniale T-Shirts für echte Gamer!

Dreimal drei T-Shirts gibt's zu gewinnen. Diesmal mit den Motiven „The cake is a lie", „Video games ruined my life" und „1up". Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de/gewinnspiele und nehmen Sie an der Umfrage teil. Wer bei der Verlosung kein Glück hat, findet diese und weitere Gamer-Shirts im Geek-Shop getDigital. Mit dem Gutscheincode PCACTION5RABATT gibt es unter www.getDigital.de außerdem fünf Euro Rabatt auf jede Bestellung (einmalig verwendbar).



getDigital.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Dezember / Ende 2011			
Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	2. Dezember
APB Reloaded	Action	Gamers First	Dezember
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	20. Dezember
Trine 2	Action	Atlus	6. Dezember
Januar 2012			
Deponia	Adventure	Daedalic	17. Januar
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	26. Januar
King Arthur 2	Strategie	Paradox Entertainm.	13. Januar
Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	6. Januar
Februar 2012			
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	Februar
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	10. Februar
Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar
Wargame: European Escalation	Strategie	Dtp Entertainment	Februar
Außerdem für das 1. Quartal angekündigt			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr
Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	1. Quartal
DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	23. März
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März
Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	18. März
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	2. März
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	16. März
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	Frühjahr
Test Drive: Ferrari	Rennspiel	Bigben Interactive	30. März
XCOM	Ego-Shooter	2K Games	9. März

JÜRGEN KRAUSS – XCOM



Ich hoffe inständig, dass die Schließung eines an der Entwicklung beteiligten australischen 2K-Studios sich nicht negativ auf die Fertigstellung des Shooters auswirkt.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Y – Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal
2. Quartal 2012			
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	Sommer
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	Juni
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal
Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal
Mechwarrior Online	Action	Infinite Game Publ.	2. Quartal
Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	30. Juni
Prototype 2	Action	Activision	24. April
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2. Quartal
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April

WOLFGANG FISCHER – THE SECRET WORLD



Keine Levelaufstiege, kein starres Klassenkorsett – das neue Online-Rollenspiel der **Age of Conan**-Schöpfer hebt sich erfreulich stark vom Genre-Standard ab.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Außerdem für 2012 angekündigt			
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
Borderlands 2	Action	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012

JÜRGEN KRAUSS – BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4



Auch wenn der Gaudi-Shooter von Ubisoft wegen übertriebener Gewaltdarstellungen wohl nicht bei uns erscheint – das bisher Gezeigte mach mich richtig wuschig.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	Ende 2012
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	2012
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Homefront 2	Ego-Shooter	Kaos Studios	2012
Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Medal of Honor 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
Star Trek	Action	Paramount Inter.	2012
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Online	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2012
Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
Releasedatum noch nicht bekannt/2013			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Dragon Age 3	Rollenspiel	Bioware	Nicht bekannt
Grand Theft Auto V	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Insane	Action	THQ	2013
Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots	Ego-Shooter	Ubisoft	2013
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	2013

STEFAN WEISS – WARHAMMER 40K: DARK MILLENNIUM ONLINE



Ob es THQ gelingt, nach den letzten zwar ordentlichen, aber keineswegs überragenden **Warhammer**-Titeln wieder einen echten Hammer abzuliefern? Ich bin guter Dinge!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt



Screen-Info

Alle Bilder stammen von Ubisoft und sind eine Mischung aus Abbildungen der tatsächlichen Spielgrafik, vorläufigen Konzeptzeichnungen und gestellten Szenen.

Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

Einsatz in vier Wänden

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 2013

Text: Robert Horn

Team Rainbow bekommt ein neues Feindbild: den Terroristen von nebenan.

?! FAQ

Schon wieder so ein langweiliger Militär-Shooter mit Gegnern aus dem Klonlabor und skriptgesteuerten Missionen?
Rainbow 6: Patriots soll nicht dem ausgetretenen **Call of Duty**-Pfad folgen, sondern trotz Balleraction ein taktisch anspruchsvoller Shooter werden. Statt als stinknormaler Soldat in Afghanistan oder Moskau gegen gesichtslose Feinde zu kämpfen, bekommen Sie es als Mitglied einer Spezialeinheit in amerikanischen Großstädten mit aufgebrachten Bürgern zu tun, die mit Terroranschlägen die Regierung stürzen wollen.

*Das klingt jetzt nicht nach dem üblichen Gut-Böse-Schema der **Rainbow Six**-Reihe ...*
Stimmt: Die Entwickler wollen keine Bösewichter aus der Dose einsetzen. Deshalb steckt das Spiel Sie regelmäßig in die Haut von Terroristen sowie Zivilisten, die dazu gezwungen werden, Bombenanschläge und andere Attentate auszuführen. Dieser Perspektivwechsel soll beim Spieler eine Verbindung zu Tätern sowie Opfern aufbauen und für so manche moralische Zwickmühle sorgen. Wie würden Sie sich zum Beispiel entscheiden, wenn es darum geht, einen eigentlich unschuldigen Familienvater auszuknipsen, um andere Menschenleben zu retten?

Ich kann also in die Haut von Personen schlüpfen, die Attentate verüben? Das klingt nach hartem Tobak!
Ist es auch; ähnlich wie die Flughafenszene von **Call of Duty: Modern Warfare 2** dürfte **Patriots** für Kontroversen sorgen. Es hängt vom Fingerspitzengefühl der Entwickler ab, ob das Spiel seinen knallharten Hintergrund zur reinen Selbstinszenierung nutzt oder verantwortungsvoll damit umgeht.

*Ich bin ein Fan der frühen **Rainbow Six**-Spiele und vermisse bei den neueren Teilen die Planungsphase – gibt es die in **Patriots** wieder?*
Tatsächlich besinnt sich Ubisoft Montreal auf die Wurzeln der Reihe und bringt die Planungsphase vor Beginn jedes Einsatzes zurück – wenn auch nur im Mehrspielermodus (siehe Kasten auf Seite 25). In der Solokampagne sind Sie auf Kommandos beschränkt, mit denen Sie Ihren bis zu zwei Kameraden unterwegs schnell Befehle erteilen. Im Vergleich zum Vorgänger **Vegas** wird die Bandbreite an Kommandos jedoch erhöht.

Von Hollywood abgeschaut: Perspektivwechsel

Schon mal in einem Ego-Shooter einen einfachen Familienvater gespielt? Dann wird es höchste Zeit!

Eine dichte Geschichte erzählen, das wollen die meisten Spiele. Gelingen tut das nur den wenigsten. Ubisoft Montreal versucht sich daher an einem neuen Ansatz, dem Wechsel der Perspektive. Denn in Ego-Shootern übernehmen Sie immer nur die Rolle eines einzigen Helden. Dadurch wird es schwer, auch den anderen Figuren den nötigen Tiefgang zu verpassen, um emotional zu reagieren. Deshalb steckt man Sie in **Rainbow 6: Patriots** immer wieder in die virtuelle Haut anderer Figuren, etwa die des erwähnten Familienvaters, eines Sanitäters oder Ersthelfers nach einem Anschlag. So erleben Sie hautnah mit, was normalerweise hinter den Kulissen passiert. Ein spannender Kniff, der mächtig unter die Haut zu gehen verspricht.



PERSPEKTIVE 1 Der Ehemann und Vater, der eigentlich nur einen ruhigen Abend mit seiner Frau verbringen will und daheim von Terroristen überfallen wird. Die Schurken verpassen ihm eine Sprengstoffweste und drohen ihm mit dem Tod seiner Frau, wenn er nicht tut, was sie sagen. Mit einem Transporter geht es dann Richtung New York, wo die Bande von Team Rainbow gestellt wird. Es beginnt eine atemberaubende Flucht zwischen parkenden Autos hindurch. Das alles erleben Spieler aus der Ego-Perspektive!

PERSPEKTIVE 2 Team Rainbow: In die Rolle des Rainbow-Soldaten schlüpfen Spieler erst, als die Terroristen auf der Brooklyn-Brücke gestellt werden. Ab jetzt gibt es das serientypische, taktische Spielgefühl, bei dem Sie Ihrem Team Ziele zuweisen, Laufwege bestimmen und aus sicherer Deckung Gegner erledigen. Sie jagen einen Bombenattentäter. Normalerweise wäre das alles an Information, nun wissen Sie aber, dass der Kerl nur ein hilfloser Familienvater ist …

Richtig gut geht es der Welt im Moment nicht, seien wir ehrlich. Überall kocht und brodelt es, der Wutbürger ist ... wütend. Er protestiert, macht seinem Frust Luft. Zum Beispiel bei Stuttgart 21 oder – wie man es auf den Straßen vieler großer Städte beobachten kann – bei der Occupy-Bewegung gegen Zockerbanken. Im Internet heißen die Wütenden Anonymous und legen sich mit den ganz Großen an. Der kleine Mann, möchte man meinen, fängt an, sich zu wehren, und manchmal schlägt er dabei gehörig über die Stränge, so wie in London, wo im August ganze Stadtteile brannten. Diese ziellose Wut ist der perfekte Nährboden für Terrorismus – das Schreckgespenst der letzten Dekade und Tummelplatz von Radikalen und Fanatikern. Niemand ist sicher, suggerieren uns die Medien fleißig: Jeder kann dein Feind sein. Es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand daraus ein Computerspiel macht.

Veteranen des Terrorkriegs

Dieser jemand, das ist das gigantische Studio Ubisoft Montreal, die große Spielefabrik von Ubisoft in Kanada. Hier entstehen Serien wie **Assassin's Creed**, **Prince of Persia** und **Splinter Cell**. Mit virtuellem Terrorismus kennt man sich aus. Schon seit zehn Jahren gehört Red Storm Entertainment zur großen Ubisoft-Familie. Red Storm wurde von Militärautor Tom Clancy gegründet, brachte 1998 das erste **Rainbow Six**-Spiel auf den Markt.



Das Gameplay von **Rainbow 6: Patriots** bleibt taktisch und wird im Vergleich zum Vorgänger in vielen Punkten verbessert.

Das Haus hinunter: Rappel 2.5

Das amerikanische Wort „rappelling" oder auch (kein Scherz!) „abseiling" bezeichnet den kontrollierten, schnellen Abstieg mithilfe eines Seils. Dieses Manöver beherrscht die Rainbow-Spezialeinheit im Schlaf. Schon in den Vorgängern drehten sich die Kämpfer dabei teilweise auf den Kopf. Jetzt rennen Sie die Gebäude rasend schnell senkrecht hinunter, wie es Spezialeinheiten weltweit tun. Dabei können Rainbow-Anführer Wolfe und sein Team sogar feuern. „Rappel 2.5" haben die Entwickler diese Aktion getauft. Die Einheiten benutzen dazu einfach die Bolzenpistole aus ihrem Arsenal (siehe Bild).

Inzwischen kümmert sich Red Storm um **Ghost Recon**, Ubisoft Montreal übernahm die **Rainbow Six**-Serie und veröffentlichte mit **Rainbow Six Vegas** 2006 eine würdige Neuauflage des Taktik-Shooters. Nun kündigen die Kanadier den nächsten Teil der Serie an und werfen dabei viele bekannte Muster über Bord. Das erste Opfer ist, etwas unglücklich ausgedrückt, der traditionelle Terrorismus. Der, den wir schon aus unzähligen anderen Spielen kennen: mit Flugzeugentführung, einer Geiselnahme, einem Klischee-Bombenszenario in einem Kaufhaus, mit einem bekannten Feind, dem großen Oberbösewicht, der einfach nur die Welt kaputt machen will, der nie wirklich Emotionen weckte, den Spieler einfach nur aufhalten mussten, ohne weiter darüber nachzudenken. Das wollen die Kanadier um Creative Director David Sears ändern, und zwar gründlich. Wie gründlich, das erleben wir vor Ort bei einem ausgiebigen Studiobesuch in Montreal. Sears und sein Team rufen einen neuen Feind für die Zivilisation (und damit das Rainbow-Team) aus: den urbanen Terrorismus.

Der Feind von nebenan

Die Vision hinter **Rainbow 6: Patriots** (neuerdings mit einer 6 im Titel, das alte „Six" wurde gestrichen) ist mindestens so spannend wie erschreckend realistisch: Die Entwickler wollen einen modernen Terrorismus darstellen, der sich nicht mehr um Geiselnahmen und Bombendrohungen schert. Stattdessen geht es einzig darum, eine Botschaft zu senden. Immer und immer wieder, bis sie verstanden wurde, mit brutaler Konsequenz. Der Feind, das ist Herr Müller von gegenüber. Oder Frau Schmidt aus dem dritten Stock.

Der menschliche Feind

Feinde sind nicht einfach nur Feinde in Ubisofts Shooter. Sie haben Motive und Familie.

Der bärtige Mann links, das ist Glen. Glen ist Terrorist und entführt im Spiel einen braven Hausmann, damit der sich auf dem Times Square in die Luft sprengt. Und doch sehen wir ihn hier als stolzen Vater eines Sohnes. Die Entwickler wollen ihre Bösewichter tiefgründig darstellen, ihre Motivation und ihre Beweggründe offenlegen. Ein gewagter Schritt. Wenn er gelingt, dann erwartet uns aber ein eindringliches Spielerlebnis!



Ganz normale Bürger schließen sich in Milizen zusammen, um etwas gegen den Staat zu unternehmen.

„Wir machen keinerlei politische Aussagen"

In Montreal beantwortete Creative Director David Sears unsere Fragen.


David Sears ist Creative Director bei Ubisoft Montreal.

PC ACTION: Viele reale Ereignisse kommen in Teilen auch in eurem Spiel vor. Ist das Zufall oder habt ihr euch bewusst für dieses Szenario entschieden?
SEARS: „Unser Spiel ist Fiktion, allerdings wurden wir natürlich von realen Begebenheiten inspiriert, genau wie alle Tom-Clancy-Romane. Das ist ein Teil davon, was unsere Serie ungeschönt, plausibel und realistisch macht. Wir sehen uns an, was in der Welt passiert, und lassen uns davon für unsere Story inspirieren. Also: Ja, wir sind definitiv von realen Ereignissen beeinflusst, wir schauen uns Trends an, aber jeder gute Spielentwickler tut das."

PC ACTION: Euer Szenario klingt spannend, aber auch erschreckend, da es so realistisch ist. Ist es gefährlich, den schmalen Grat zwischen den beiden Emotionen zu verfehlen?
SEARS: „Ja, es ist tatsächlich ein sehr schmaler Grat. Wir gehen an die Grenzen der Arten von Storys, die wir in Spielen erzählen können, aber wir achten sehr darauf, diese Grenzen nicht zu überschreiten, da die Leute ja natürlich Spaß beim Spielen haben wollen."

PC ACTION: In eurem Spiel sind die Gegner Patrioten. Steckt dahinter eine politische Aussage?
SEARS: „Nein, es ist nicht wirklich eine politische Aussage, aber zu einer umfangreichen Recherche gehört natürlich auch, einen Blick in die amerikanische Geschichte zu werfen. Und es gibt Muster, die sich wiederholen. Patriotismus und das Streben nach Patriotismus haben einem Land Macht verliehen, wo zuvor keine war, und ihm ermöglicht, sich von der Kolonialherrschaft loszureißen. Es ist also eine langjährige Tradition, die man bei vielen Amerikanern wiederfindet, und es lohnt sich wirklich, das in eine Story einzubeziehen. Wir machen keinerlei politische Aussagen. Was wir den Leuten bieten, ist eine alternative Realität ähnlich unserer eigenen. Es ist eine mögliche Zukunft, jeder muss für sich selbst darüber nachdenken, was er von den Ereignissen hält, die er im Spiel sieht."

PC ACTION: Spieler in die Rolle der Opfer zu stecken ist ziemlich gewagt, oder?
SEARS: „Wenn man ein terroristisches Ereignis als machtloser Zivilist erlebt hat und weiß, dass man eine Familie hat, seine liebende Frau gesehen hat, weiß, dass man ein Baby hat, wenn man den amerikanischen Traum bis zum absolut furchtbarsten Tag seines Lebens gelebt hat, wenn dieser Zivilist, mit dem man sich identifiziert hat, den man gespielt hat, sich in Lebensgefahr befindet und stirbt, dann bedeutet das einem etwas. Wenn man sich nicht die Zeit genommen hätte, in die Haut der Zivilisten zu schlüpfen, aus einer anderen Perspektive zu spielen, würde man das einfach nicht so sehr wahrnehmen. Für uns ist es sehr wichtig, dass man die Perspektive jedes Charakters versteht."

PC ACTION: Die Sicht der Bösewichter zeigt ihr auch sehr eindringlich. Warum die Mühe?
SEARS: „Bis jetzt war es in Spielen immer so, dass wir dem Spieler vielleicht nur eine Videosequenz gegeben haben, um ihm die komplette Ausgangslage des Spiels zu erklären, und er hat sie sich angesehen und danach wieder vergessen. Aber dadurch, dass man sich aktiv mit den Terroristen, den Zivilisten, den Sanitätern und natürlich Rainbow beschäftigt, wäre es unpassend, nicht auch einen Teil der Zeit und Kapazitäten dafür zu verwenden, alle Charaktere zu entwickeln, die wichtig für die Story sind."

PC ACTION: Könntest du uns noch etwas zu den One-Button-Taktiken erzählen?
SEARS: „One-Button-Taktiken machen das Konzept der Taktiken, das auf viele Spieler in den Vorgängern eher einschüchternd wirkte, sehr intuitiv und leicht zu durchschauen. Sie gewähren dem Spieler Einblick in diese Welt der instinktiven Reaktionen und deren Auswirkung, in der Spezialeinheiten operieren. Du könntest das gesamte Spiel damit spielen, indem du Objekte, Feinde oder Ziele einfach anvisierst und mit einem einzigen Knopfdruck deinem Team den Startbefehl erteilst. Aber wenn man extrem exakt sein will und die bestmöglichen und spektakulärsten Ergebnisse haben will, wird man die erweiterten Befehle verwenden müssen. Es war einfach sehr wichtig für uns, das Spiel intuitiver zu gestalten und sicherzustellen, dass das komplexe Interface, das es immer noch gibt, keine Einstiegsbarriere ist."

Normale Bürger, die nun gegen das System aufbegehren und zu Guerilla-Taktiken greifen. „True Patriots" nennt sich die Vereinigung im Taktik-Shooter. Patrioten also, heimatliebende Menschen, die in die Radikalität abgedriftet sind. Religiöse Fanatiker wollten die Entwickler übrigens nicht ins Spiel bringen, das Thema ist zu heikel. Ihre Religion ist der Patriotismus, was dem Realismus des Szenarios allerdings keinen Abbruch tut. Die Ziele der wahren Patrioten sind klar: Sie haben das Vertrauen in die ihrer Meinung nach korrupte Regierung verloren und wollen mit Gewalt den Umsturz erzielen. Sie haben keinerlei Skrupel, ihre Ziele zu erreichen.

Frische Gesichter

Um sich der neuen Bedrohung dieses nahezu unsichtbaren Feindes zu stellen, so erklären uns die Entwickler, muss sich auch das Rainbow-6-Team weiterentwickeln. So hat man mal eben eine neue Truppe erschaffen und ignoriert alte und bekannte Namen wie Ding Chavez (Teamleiter des ersten **Rainbow Six**-Spiels) und Logan Keller (**Rainbow Six: Vegas**). James Wolfe ist der Anführer der neuen, verbesserten Rainbow-Mannschaft: Das Team soll härter werden, skrupelloser, allzeit bereit, für das Wohl der Menschen eine unangenehme Entscheidung zu treffen. Das klingt zunächst nach typisch amerikanischer Haudrauf-Manier, könnte sich aber als tief gehende Spielerfahrung entpuppen – wenn die Entwickler Fingerspitzengefühl beweisen. In ein Beispiel gepackt sieht das so aus: Vor Ihnen steht ein Terrorist, den Auslöser eines Sprengsatzes in der Hand. Sie wissen, wenn der hochgeht,

In der Gestalt eines Unschuldigen kämpfen Sie, gefangen zwischen den Fronten von Terroristen und Spezialeinheiten, ums Überleben.

dann sterben Tausende. Der Terrorist versteckt sich geschickt hinter einer Geisel. Ihn zu treffen, ohne das Opfer zu erwischen, ist unmöglich. Was tun Sie also? Erschießen Sie einen Unschuldigen, um viele zu retten? Genau mit solchen Entscheidungen will Sie **Patriots** konfrontieren. Das klingt ungemein spannend, doch der Grat zwischen einem gelungenen und aufwühlenden Spielerlebnis und platter Geschmacklosigkeit ist schmal.

Unbequemer Körpertausch

Die Entwickler gehen sogar noch weiter: Denn damit die Feinde ein Gesicht bekommen (siehe Extrakasten auf Seite 22), bedient sich das Spiel eines Tricks aus der Filmindustrie: Statt stur in der Perspektive der Rainbow-Mitglieder zu bleiben, wechselt das Spiel schon mal den Protagonisten. Das kann ein Polizist sein, der als Erster am Ort eines Anschlags ankommt, oder ein Zivilist, der ohne sein Zutun zwischen die Fronten gerät. Oder aber Sie schlüpfen in die Rolle eines Familienvaters, der von Terroristen gezwungen wird, sich auf dem Times Square in New York selbst in die Luft zu sprengen. Genau diese Szenen zeigt uns David Sears bei unserem Besuch, sie hinterlassen bei jedem Anwesenden eine Gänsehaut. Es ist harter Tobak, den Ubisoft da präsentiert: Aus der Ego-Perspektive erleben wir einen gemütlichen Weihnachtsabend, küssen unsere virtuelle Ehefrau (ein dämlicher Quicktime-Event) und sehen zu, wie sie die Tür öffnet, als es klingelt. Und dann sind da plötzlich diese Männer, schlagen unsere Frau und uns brutal zusammen, zwängen uns in eine Sprengstoffweste. Wir sehen die Angst und das Leid in den Augen der Frau, wissen, dass wir gehorchen müssen, damit sie leben kann. Also steigen wir mit den Gangstern in einen Van und machen uns Richtung New York

Das ist Ubisoft Montreal

Zu Besuch in Kanada: Hier steht eine der größten Spielefirmen der Welt.

Über 2.100 Angestellte arbeiten in Montreal für Ubisoft. Das Unternehmen ist so groß, dass es ein eigenes Starbucks-Café besitzt. In der Firma entstehen viele große Spieleserien wie **Splinter Cell** oder **Assassin's Creed**. Das wohl aufwendigste Projekt war aber die Versoftung von James Camerons **Avatar**. Wegen einer strikten Geheimhaltungspolitik wurden in einem ganzen Flügel des Gebäudes massive Stahltüren eingelassen und die Entwicklung verlief völlig abgeschottet.

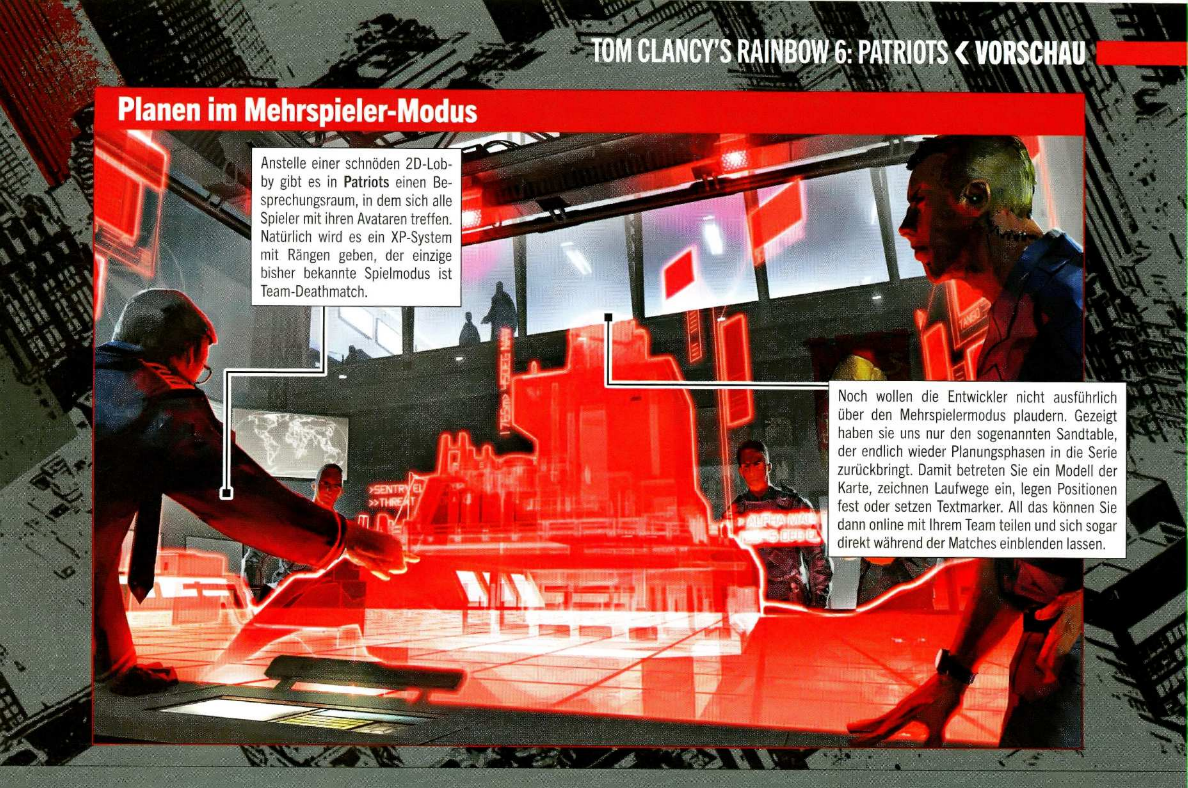


Ubisofts hauseigener Klamottenladen ist ein Traum für Nerds.


In riesigen Großraumbüros sitzen die jeweiligen Teams zusammen.


Die Wände zieren Bilder sämtlicher hier produzierten Spiele.

Planen im Mehrspieler-Modus



Anstelle einer schnöden 2D-Lobby gibt es in **Patriots** einen Besprechungsraum, in dem sich alle Spieler mit ihren Avataren treffen. Natürlich wird es ein XP-System mit Rängen geben, der einzige bisher bekannte Spielmodus ist Team-Deathmatch.

Noch wollen die Entwickler nicht ausführlich über den Mehrspielermodus plaudern. Gezeigt haben sie uns nur den sogenannten Sandtable, der endlich wieder Planungsphasen in die Serie zurückbringt. Damit betreten Sie ein Modell der Karte, zeichnen Laufwege ein, legen Positionen fest oder setzen Textmarker. All das können Sie dann online mit Ihrem Team teilen und sich sogar direkt während der Matches einblenden lassen.

auf. Auf der Brooklyn-Brücke wird der Wagen von Rainbow 6 gestellt, es kommt zum chaotischen Schusswechsel, bei dem wir in panischen Bewegungen über das Schlachtfeld hetzen. Erst jetzt wechselt die Kamera zur Anti-Terror-Einheit und wir beharken den Bombenträger durch ein Zielfernrohr.

Moment der Entscheidung

Ubisofts Kniff klappt: Wir sehen keine anonyme Bedrohung, keinen gesichtslosen Bösewicht. Wir wollen diesen armen Kerl retten, wir wissen, dass er nur seine Frau beschützen will. Doch dazu kommt es nicht. Als das Rainbow-Team den Familienvater schließlich erreicht, müssen wir eine brutale Entscheidung treffen. Versuchen wir, die Bombe zu entschärfen, die inzwischen zu ticken begonnen hat, oder gehen wir das Risiko, alle Anwesenden zu töten, nicht ein und werfen den Kerl kurzerhand von der Brücke? Fast schon zynisch wirkt in diesem Moment der Schulbus im Hintergrund, auf dessen Rücksitz Kinder ins Freie starren … Als der Bombenträger schließlich von der Brücke segelt und in einer krachenden Explosion verschwindet, müssen wir hart schlucken. Auf Nachfrage erklärt uns David Sears, dass wir an dieser Stelle auch anders hätten reagieren können. Niemand wird zu der gnadenlosen Vorgehensweise gezwungen, die wir erlebt haben. Wie und ob wir den Familienvater hätten retten können, wollte uns Sears aber nicht verraten.

Taktik dank OPA

Abseits moralischer Entscheidungen und realitätsnaher Terrorerfahrung bleibt **Patriots** seinen Taktik-Shooter-Wurzeln treu. Typisch für **Rainbow 6**-Spiele steuern Sie ein Team aus drei Anti-Terror-Spezialisten, geben Befehle, stürmen Räume und stürzen sich in knackige Schießereien. Das in **Rainbow Six: Vegas** eingeführte OPA-System (Observe, Plan, Act; auf Deutsch: Beobachten, Planen und Ausführen) ist wieder mit an Bord. Allerdings, so erfahren wir, wurde hier kräftig nachgebessert. Denn in den Vorgängern gab es nur wenige Vorgehensmöglichkeiten, die meist aus Snake-Cam-Benutzen, Markieren und viel Schießen bestanden. Das neue OPA-System will auf der einen Seite noch umfangreicher werden, sich auf der anderen Seite aber auch Einsteigern intuitiv präsentieren. One-Button-Tactics nennen das die Entwickler. Das bedeutet, dass Sie Ihren Teamkameraden mit nur einem Tastendruck komplexe Handlungsabläufe diktieren, die über „Gehe hier in Deckung" oder „Schalte diesen Feind aus" hinausgehen.

Blendgranate vs. Sturmangriff

Statt wie früher einfach nur Ziele zum Ausschalten vorzugeben (was durchaus immer noch möglich ist), lassen sich nun komplexe Angriffsketten bilden, sodass etwa eine Granate einen vorher bestimmten Gegner trifft, während gleichzeitig bestimmte Schlüsselfiguren ausgeschaltet werden. Die Entwickler haben den Terroristen nun eine Agenda zugewiesen, wodurch sich diese an bestimmte Ablaufpläne halten, sich zugunsten der Atmosphäre lautstark unterhalten und durch den Raum bewegen. Das müssen Sie beobachten und Ihren Zugriffsplan entsprechend anpassen. So schleichen Sie vielleicht in einem günstigen Moment in einen Raum, weil die Wache sich gerade abwendet, anstatt sich wild ballernd Zugriff zu verschaffen. Wie komplex das System ist, zeigen uns die Entwickler, indem sie mehrere Male hintereinander einen Raum voller Terroristen stürmen, jedes Mal mit einem anderen Zugriff und einem anderen Ergebnis. Mal beobachten die Anti-Terror-Truppen die Bewegung des Feindes und schlüpfen ungesehen in den Raum, dann wieder helfen gezielte Blend- oder Rauchgranaten. Mal übernimmt der Spieler selbst die Initiative, dann schickt er sein Team vor. Taktisch und gleichzeitig brachial ist die Möglichkeit, Türen einfach einzutreten. Gegner dahinter werden so unsanft überrascht.

Endlich: Eine Röntgenbrille!

Auch die KI hat dazugelernt. Als sich aus der Waffe eines unserer Soldaten aus Versehen ein Schuss löst, geraten die Terroristen in Panik. Anstatt wie früher

Serientypisch besteht das Rainbow-Team aus drei Mitgliedern. Sie geben Ihren Kollegen Befehle.

nun blind in Richtung des Geräusches zu rennen, verschanzen sich die Gangster taktisch klug und sichern Ausgänge und Geiseln, ganz ohne Skript. Woher wir wissen, was die Terroristen in dem Raum treiben, obwohl wir draußen stehen? Nun, das liegt an der Hightech-Ausrüstung der Rainbow-Einheiten, genauer gesagt an etwas, das die Entwickler Augmented Reality nennen, also die computerunterstützte erweiterte Wahrnehmung der Realität. In **Rainbow 6 Patriots** nutzen Sie dieses System, um Gegner durch Wände und Mauern zu erspähen. Diese mächtige Sicht können Sie aber nicht ständig einsetzen. Noch überlegen die Entwickler, wie sie diesen Röntgenblick in der Benutzbarkeit einschränken sollen. Praktisch ist er allemal und ersetzt damit auch die aus den Vorgängern bekannte Snake Cam. Die war den Entwicklern viel zu statisch. Auch sonst sollen Kämpfe dynamischer und spannender ablaufen. In früheren **Rainbow Six**-Spielen, so die Entwickler, hatte der gemeine KI-Terrorist eine durchschnittliche Lebenserwartung von vier Sekunden. Gefechte bestanden nur aus blitzschnellem Ausknipsen von zahlenmäßig überlegenen Gegnern, taktisches Vorgehen beschränkte sich meist auf das Nutzen des Deckungssystems. Deshalb wollen die Entwickler die OPA-Phase nicht nur bei heimlichem Vorgehen ausbauen, auch im Kampf müssen Sie beobachten, planen und agieren.

Wie wird's? Wer weiß?

Beobachten bedeutet zum Beispiel, dass Sie sehr genau darauf achten müssen, was Ihre Feinde als Nächstes tun – ob sie Ihnen etwa in die Flanke fallen wollen, sich zur besseren Verteidigung zurückziehen oder gar zum direkten Gegenangriff übergehen. Planen bedeutet in diesem Fall,

Die Serie

Rainbow Six (1998)



Der erste Teil der Reihe stammt von Red Storm Entertainment. Vor jedem Einsatz fand eine Planungsphase statt, bei der das Vorgehen des Teams festgelegt wurde.

Rainbow Six: Rogue Spear (1999)

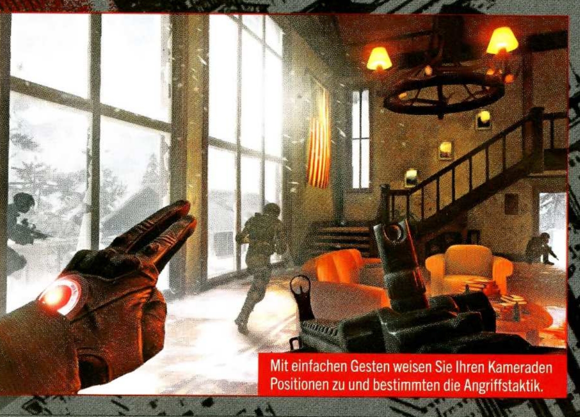


Teil 2 war seinem Vorgänger in nahezu allen Belangen sehr ähnlich. Taktik und Realitätsnähe standen nach wie vor im Mittelpunkt.

Rainbow Six 3: Raven Shield (2002)



Leichterer Schwierigkeitsgrad, sichtbare Waffen, nur noch drei Teammitglieder und ein neu entworfener Mehrspielermodus sind die Merkmale des dritten Teils.


Mit einfachen Gesten weisen Sie Ihren Kameraden Positionen zu und bestimmten die Angriffstaktik.


In der Rolle des Rainbow-Teams seilen Sie sich des Öfteren ab und erledigen die Widersacher aus der Vertikalen.

auf die veränderte Bedrohung zu reagieren, etwa indem Sie Ihren Teamkameraden befehlen, mit Unterdrückungsfeuer zu antworten, ihre aktuelle Position zu verteidigen oder das Feuer auf sich zu ziehen. Beim Ausführen geht es dann wieder um taktische Kniffe wie synchronisierte Angriffe, bei denen Sie Ihre Aktionen mit denen Ihrer KI-Kameraden verbinden und so Gegnern selbst in die Flanke fallen oder Ihr Team unterstützen, wenn dieses einen Vorstoß wagt. In der Theorie klingen all diese Versprechungen, die Ubisoft Montreal für **Rainbow 6 Patriots** abgibt, richtig gut. Denn gerade die stumpfen Schießereien haben in den Vorgängern gehörig genervt. Wenn die Entwickler es nun schaffen, wieder ein wenig Pep und taktische Finesse in die Kämpfe zu bringen, dann kann das der Serie nur guttun. Das Lagerhaus-Beispiel, bei dem die Entwickler verschiedenste Vorgehensweisen präsentierten, hinterließ jedenfalls einen richtig guten Eindruck. Noch können wir aber nicht abschätzen, wie sich zum Beispiel die Ein-Knopf-Taktiken auf das Spielerlebnis auswirken und ob sie es vielleicht sogar zu sehr vereinfachen. Sears betonte uns gegenüber, dass sich der Shooter an Einsteiger und Profis gleichermaßen wende. Ein Satz, den wir und sicherlich viele Spieler kennen und fürchten, denn im ungünstigsten Fall bedeutet das, dass allzu viele Komfortfunktionen und Einstiegshilfen das Vergnügen für anspruchsvolle Spieler trüben.

Keine Helmhaare

Falls Sie sich übrigens wundern, warum die Rainbow-Einheiten auf vielen Bildern keine Helme tragen und man stattdessen wallendes Haar zu Gesicht bekommt: Das ist Absicht. Denn die Entwickler legen Wert auf glaubwürdige, tiefgründige Charaktere, die ebenso in Szene gesetzt werden wie Gegner und Opfer im Spiel. Dabei sind die in Computerspielen typischen Gesichtsmasken und verdeckende Helme eher hinderlich, Gesichtsanimationen sollen den Helden Leben einhauchen. Echte Spezialeinheiten, so erklärt uns David Sears, tragen eh meist keine richtigen Stahlhelme. Die seien eher hinderlich. Nun, unserer Meinung nach sehen die knallharten Kämpfer so noch reichlich unglaubwürdig aus. Aber das kann sich ja noch ändern. Bis zum Jahr 2013 ist noch Zeit. Neugierig gemacht hat uns dieser erste Besuch bei Ubisoft Montreal aber allemal. Und das ist ein gutes Zeichen.

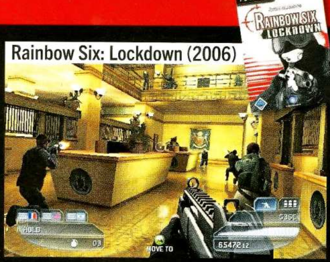
Robert meint

„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario!"

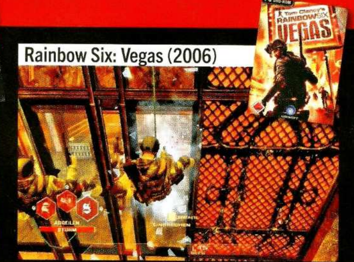
Während der Präsentation wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

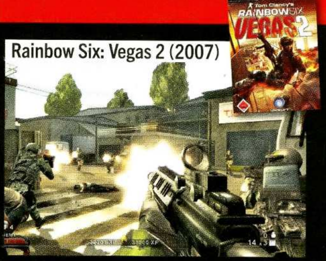
Rainbow Six: Lockdown (2006)


Das sorgte für Empörung bei den Fans: Die Planungsphase der Vorgänger wurde ersatzlos gestrichen! Mehr Action, weniger Taktik lautete das Motto für **Lockdown**.

Rainbow Six: Vegas (2006)


Ein neuer Held (Logan Keller) und superbe Grafik machten **Vegas** zu einem gelungenen Shooter. Auch hier gab es keine Planungsphase.

Rainbow Six: Vegas 2 (2007)


Vegas 2 wurde von Kritikern abgewatscht: Zu viel Action, doofe KI und dümmliche Story ließen die Wertungen in den Keller rasseln.

Screen-Info

Alle Bilder wurden uns vom Hersteller 2k zur Verfügung gestellt und zeigen – vom künstlerischen Artwork am Artikel-Anfang abgesehen – das Spielgeschehen, so wie es derzeit (noch) aussieht.

Dieses Bild ist bezeichnend: **Spec Ops: The Line** konfrontiert uns in mehr als nur einer Hinsicht mit Abgründen.

Spec Ops: The Line

Einstürzende Neubauten

Genre: Action | Entwickler: Yager Development | Hersteller: 2k Games | Termin: Frühjahr 2012

Text: Jürgen Krauß

Ein deutscher Entwickler schickt US-Soldaten in die arabische Wüste. Bunt!



*Es war ja ziemlich lange ruhig um **Spec Ops: The Line**. Was haben die das letzte Jahr über getrieben? Etwa die Engine gewechselt und von vorne angefangen?*

Nein, Gott sei Dank nicht! In der Zeit seit der E3 2010 – Sie wissen schon, diese jährlich stattfindende, unwichtige kleine Spielemesse in Los Angeles – blieb der Entwickler unter dem Radar und kümmerte sich um den Feinschliff. Der ist zwar noch nicht perfekt, die letzten Monate haben dem Spiel aber sichtlich gut getan. Am Konzept hat sich in der Zeit jedoch nichts geändert – alles, was Sie über **Spec Ops: The Line** bisher erfahren haben, sollte, je nach Vertrauenswürdigkeit der Informationsquelle, auch heute noch gelten.

Liegt Dubai nicht in der Wüste? Warum regen sich im Spiel alle über das bisschen Sand auf?

Die Hauptstadt der Vereinigten Arabischen Emirate liegt tatsächlich wüstennah an einem Ausläufer des Persischen Golfs. Das virtuelle Dubai musste jedoch vor monatelang andauernden, schweren Sandstürmen kapitulieren, seine Bewohner wurden teils evakuiert, teils verschüttet und seine Gebäude trotzen der noch immer ungemütlichen Witterung nur mit mäßigem Erfolg. Kurzum: Die Heimat von fast zwei Millionen Arabern ist ganz schön am Arsch.

Okay, die Sache mit dem Sand wäre geklärt, kann das Spiel sonst noch was?

Zuallererst einmal: Die Shooter-Grundmechanik, in der Sie in einer leicht versetzten Schulterperspektive aufs Geschehen blicken, funktioniert tadellos – und das ist schon mehr, als manch anderes Spiel vorweisen kann. Außerdem stellt **The Line** die Moralfrage, aber eben nicht auf die in der Spielewelt durchaus übliche „Drücke Leertaste, um böse zu sein"-Art und Weise, sondern deutlich subtiler. Die von Walker zu treffenden Entscheidungen sind nicht in der Liga von „Schwarz oder Weiß", sondern vielmehr in der Gegend von „Schwarz, noch viel schwärzer oder so etwas Ähnliches wie Weiß" zu suchen. Freilich mündet das Ganze dann wieder typischerweise in mehrere Spielausgänge – wie viele genau es am Ende werden, wollte man uns allerdings noch nicht verraten.

Apropos „noch nicht verraten": Wie steht's um den Mehrspielerteil?

Tatsächlich machen die Entwickler von Yager um den Mehrspielerteil noch ein mittelgroßes Geheimnis. Offiziell bestätigt wurde bisher nur, dass es einen kooperativen Modus geben und der Mehrspielerpart eng mit der Handlung der Solo-Kampagne verknüpft sein wird. Auch aus der schon im letzten Jahr beendeten Beta-Phase, die unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfand, sickerten keine handfesten Details zu durchaus wahrscheinlichen kompetitiven Spielmodi nach draußen. Gerüchten zufolge soll es aber darin Spielerklassen, modifizierbare Waffen und all den anderen bunten Kram geben, der in puncto Mehrspieler derzeit „in" ist.

Schon in den ersten Spielminuten machen Sie alias Captain Walker Bekanntschaft mit den Einheimischen.

Das luxuriöse Fünf-Sterne-Hotel The Charles liegt im Dunstkreis des Münchner Hauptbahnhofs und seine Fassade ist die letzte intakte Häuserfront, die wir für eine lange Zeit sehen werden. 2k Games und Yager luden uns dorthin ein und ließen uns in einer noblen Suite rund eineinhalb Stunden lang **Spec Ops: The Line** erleben – und wir folgten dem Ruf in die bayerische Landeshauptstadt und in ein virtuelles Dubai, das den Kampf gegen die Naturgewalten verloren hat.

Wegweisend

Schon das Hauptmenü gibt die Richtung vor: Sand beherrscht die von gleißender Wüstensonne beleuchtete Szenerie, darin sind schemenhaft einige Häuser zu erkennen, teils zerstört, teils verschüttet, doch es ist offensichtlich, dass das früher einmal luxuriöse Bauten gewesen sein müssen. Jetzt kommen uns bei diesem Anblick nur mehr Adjektive wie „alt", „vergessen" und „lebensfeindlich" in den Sinn – fast wie bei einem Besuch im Seniorenstift. Im Vordergrund hängt eine Flagge der Vereinigten Staaten von Amerika, jedoch falsch herum – eine Todsünde. Aus den Lautsprechern dröhnt eine verzerrte E-Gitarren-Version der US-Nationalhymne, wir meinen Jimi Hendrix' geniale Riffs zu erkennen, es könnte sich aber auch nur um einen talentierten Nachahmer handeln. Nach einem Druck auf die Start-Taste – ja, man ließ uns mal wieder „nur" an die Xbox-Fassung – und der Wahl des zweiten von vier Schwierigkeitsgraden blicken wir über die Schulter von Captain Martin Walker, der auf dem Schützenplatz eines Helikopters durch die völlig maroden Häuserschluchten der arabischen Metropole fliegt. Wir bestreiten einige Scharmützel mit anderen Hubschraubern, doch es ist nicht so ganz klar, ob wir nun tatsächlich auf diese schießen sollen, wer dort überhaupt drinsitzt und warum unser Pilot fliegt, als käme er geradewegs von einer Flatrate-Party. Dieses Gefühl der

Was ist denn dieses Dubai überhaupt?

Bild: OpenStreetMap und Mitwirkende, C-BY-SA, www.openstreetmap.org

Dubai ist die Landeshauptstadt der Vereinigten Arabischen Emirate und beherbergt mit 1,8 Millionen Menschen gut 85% der Bevölkerung jenes Landes – aus diesem Grund stehen dort wohl auch über 200 Wolkenkratzer mit Höhen zwischen 150 und 828 Meter (Stand 2008). Mitten durch die Stadt führt eine bis zu 1,3 Kilometer breite Bucht, die gerne als Fluss fehlinterpretiert wird. Dubai ist nur selten Schauplatz von Videospielen, was möglicherweise an der Spaßbefreitheit der arabischen Autoritäten liegt: **Spec Ops: The Line** wurde ob des Settings in den Emiraten vorsorglich schon mal verbannt.

► Für alle Geografie-Versager: Dubai liegt auf der arabischen Halbinsel; das ist, von uns aus gesehen, rechts unten irgendwo.

▼ Die Skyline von Dubai wird von Wolkenkratzern beherrscht. Mit 828 Metern ist der Burj Khalifa der höchste Turm der Welt.



Kontraste sind Spielkonzept – und spiegeln sich sogar in kleinen Details wider. Beachten Sie nur mal das Plakat.

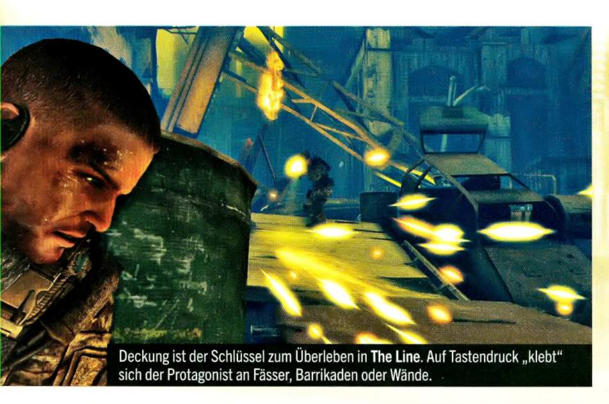
Unwissenheit ist freilich von den Entwicklern beabsichtigt und gibt einen Vorgeschmack auf das, was uns in diesem Spiel bevorsteht: Ein Abenteuer voll von Geheimnissen, Täuschung, menschlichen Abgründen und moralischen Ausnahmesituationen. Als Vorlage für die Handlung diente Joseph Conrads **Herz der Finsternis**, eine Geschichte, in der es zwar offensichtlich um Sklaverei und Kolonialherrschaft geht, die zwischen den Zeilen aber vieles über die Abgründe der menschlichen Seele zu erzählen weiß. Verdammt, ein Sandsturm! Wir stürzen ab!

Ein Blick zurück

In einer kurzen Rückblende erfahren wir noch mehr über die Rahmenhandlung: Colonel John Konrad, Anführer des 33. Bataillons und ebenso hoch dekoriert wie von seinen Soldatenkameraden als Held verehrt, setzt sich über Befehle hinweg, um so viele Menschen wie möglich aus dem von mörderischen Sandstürmen bedrohten Dubai zu retten. Ein nobles Verhalten, das ihn aber scheinbar direkt ins Verderben führt: Nicht nur, dass der Kontakt zu ihm abreißt, auch das gesamte 33. Bataillon verschwindet von der Bildfläche. Sechs Monate später – die Stürme halten immer noch an und lassen große Teile der Stadt unter einer körnigen, gelben Masse verschwinden – erreicht Walker ein Funkspruch von seinem tot geglaubten Helden. Und so kommt es, wie es kommen muss: Er und seine zwei Kameraden Adams und Lugo ziehen los, um in der von der Natur überrollten Stadt nach dem Ursprung der Funkmeldung zu suchen.

Drücke X, um nicht zu sterben!

In den ersten echten Spielminuten lernen wir die Grundlagen der Steuerung kennen: Das Ganze fühlt sich (logischerweise) sehr Gamepad-orientiert an und auch wenn uns der neben uns sitzende Associate Producer Mark Liebold später erklärt, wir bräuchten uns um die PC-Steuerung ganz bestimmt keine Sorgen zu machen, bleiben wir in solchen Fällen lieber erst einmal skeptisch. Na ja, immerhin funktioniert es mit dem Xbox-Eingabegerät tadellos; in der Perspektive der dritten Person lenken wir Walker, der von einem verhältnismäßig eigenständig agierenden Zweimann-Unterstützungskomman-



Deckung ist der Schlüssel zum Überleben in **The Line**. Auf Tastendruck „klebt" sich der Protagonist an Fässer, Barrikaden oder Wände.



Unser Dreiergespann hat sich vor einem Sandsturm in Sicherheit gebracht. In dieser Metallkapsel heißt es erst einmal: auf besseres Wetter warten.

Haben Sie einen Gegner zu Boden geschickt, können Sie ihn mit einer brutalen „Execution" aus dem Spiel nehmen.

do begleitet wird, von Deckung zu Deckung und in den Nah- und Fernkampf. Außerdem werfen wir Granaten, setzen am Boden liegende Gegner mit harten Schlägen außer Gefecht und einiges mehr. Unsere Begleiter nehmen sogar einfache Befehle von uns entgegen, auch wenn sich das im Grunde auf ein „Feuert dahin!" beschränkt. Der Sand ist dabei nicht nur Stilmittel, sondern auch an mehreren Stellen in die Spielmechanik integriert: Granaten wirbeln Sand auf und rauben den Feinden dadurch für einige Momente die Sicht. Hin und wieder gelangen Sie zudem an Stellen, wo sich Sand in einem Behälter angesammelt hat. Viel Sand. In einem Behälter, der teilweise aus fragilem Glas besteht. Und meist stehen direkt unter diesem Behälter ein paar Gegner. Sie können sich also sicher denken, was das bedeutet … schön außerdem: In Momenten wie diesen, wenn wir mit ein paar gezielten Schüssen eine Glasscheibe zerbersten und dadurch riesige Sandmassen auf den Feind herabregnen lassen, verlangsamt sich das Geschehen für einen Augenblick – es ist keine echte Zeitlupe, eher ein ausgedehnter Wooooooooaaaaah-Moment, gerade lange genug, um das Geschehen kurz bestaunen zu können. Vermutlich nervt genau dieser Effekt im fertigen Spiel schon nach wenigen Stunden – tritt er doch auch bei gelungenen Kopftreffern und anderen Gelegenheiten in Erscheinung –, für den Moment finden wir ihn aber ganz unterhaltsam. Fast so unterhaltsam wie einen regelmäßig, aber sehr subtil und dezent eingesetzten Kameratrick: Yager nutzt hier und da – meist, wenn der Held das Dach eines Hochauses erklimmt und seinen Blick in die Ferne schweifen lässt – den aus Hitchcock-Filmen bekannten Dolly-Zoom, auch **Vertigo**-Effekt genannt: Dabei entfernt sich die Kamera langsam vom Objekt, in diesem Fall der eigenen Spielfigur – ein gleichzeitiger Zoom wirkt der Bewegung entgegen. Das Resultat: Das Objekt im Vordergrund scheint unverändert, während der Hintergrund in Größe und Ausdehnung variiert. Dieser Effekt, den der Spieler meist gar nicht wirklich bewusst wahrnimmt, erzeugt ein mulmiges Gefühl, einen leichten Grusel, ohne dass man genau sa-



Immer wieder gönnt Ihnen das Spiel kurze Story-Pausen, die viel zu der beklemmenden, düsteren, erwachsenen Atmosphäre beitragen.



Die einst pompösen Wolkenkratzer haben nicht mehr viel von ihrem alten Glanz – immerhin verleihen sie dem Spiel aber etwas Vertikalität.

„Nein."

Mark Liebold, Associate Producer bei Yager Development in Berlin, liest gerne PC ACTION auf dem Klo und vergleicht Dubai mit Liberty City.

PC ACTION: Wie würdest du Spec Ops: The Line in einem Satz beschreiben?
LIEBOLD: „Es ist ein Third-Person-Cover-Based-Military-Shooter mit Fokus auf einer wirklich erwachsenen und auch ein bisschen provozierenden Story."

PC ACTION: Hey, du hast nicht „Taktik-Shooter" gesagt! Es gibt aber Elemente, die in diese Richtung deuten, oder?
LIEBOLD: „Es ist kein Taktik-Shooter im klassischen Sinn, so wie man es von anderen Taktik-Shootern her kennt – da gibt es ja genug. Du kannst sehr taktisch kämpfen, teilweise fordert dich das Spiel dazu auf, aber wir wollen niemanden zwingen. Wenn du lieber einfach drauflos spielst, kannst du das genauso machen. Gleiches gilt für dein Squad: Du kannst es einsetzen, es hilft dir. Du musst aber nicht. Das sind Delta-Operators, die können gut auf sich selbst aufpassen – wenn du ihnen aber ein Ziel vorgibst, folgen sie deinen Befehlen."

Mark Liebold ist Associate Producer bei Yager und stand uns Rede und Antwort.

PC ACTION: Was bedeutet der Titel-Zusatz „The Line"?
LIEBOLD: „The Line ist die Reise von Captain Walker, dem Helden, den der Spieler übernimmt. Es ist eine Reise durch Dubai und eine Gratwanderung auf der Linie zwischen moralisch richtig und notwendig. Das ist der Kern des Spiels: Wo es kein Schwarz und Weiß gibt, sondern nur Grau. Keine richtigen und keine falschen Entscheidungen, nur falsch und noch falscher."

PC ACTION: Aus aktuellem Anlass: Ihr erzählt die Geschichte nicht über CIA-Verhöre und Zeitsprünge, oder?
LIEBOLD: „Nein."
PC ACTION: Puh, da sind wir aber froh – das gab es in den letzten Jahren einfach zu oft!

PC ACTION: Bezieht ihr euch wirklich auf Conrads Herz der Finsternis oder wird euch das nur gerne nachgesagt?
LIEBOLD: „Herz der Finsternis,



Schuss nach Vorlage

Manch einer kennt vielleicht den dem Spiel als Inspiration dienenden Roman **Herz der Finsternis** gar nicht – der daraus entstandene Film **Apocalypse Now** ist aber sicherlich den meisten ein Begriff. Während sich beide Werke vordergründig zwar mit Krieg und Hierarchien beschäftigen, behandeln sie im Grunde viel eher den komplexen menschlichen Geist, die Diffizilität der Psyche, den schmalen Grat zwischen Egoismus und Altruismus ... kurzum: Es geht darum, möglichst plastisch zu veranschaulichen, wie böse ein Mensch eigentlich sein kann. Genau das versucht auch **Spec Ops: The Line** an den Konsumenten zu bringen – ob's gelingt, erfahren wir bald!



Die Areale sind – von Sand und Zerstörung abgesehen – dezent abwechslungsreich. Hier sehen Sie das „Büro des Architekten" mit vielen Modell-Häusern.

gen könnte, warum. Solche feinen Details machen **Spec Ops: The Line** zu etwas Besonderem, zu etwas Durchdachtem, zu etwas, bei dem wir uns nach den anderthalb Stunden Anspielen gewünscht hätten, noch bleiben und weitermachen zu dürfen.

Ich denke, also schieße ich!

Durchdacht ist übrigens ein gutes Stichwort: Wie auch in anderen Spielen prügeln die Macher im Laufe des Abenteuers immer wieder mit der Moralkeule auf uns ein – nur eben in einer vergleichsweise durchdachten Form. Statt gut oder böse als Ja-oder-nein-Alternative sind die zu treffenden Entscheidungen sehr viel komplizierter – und laufen am Ende auf unterschiedliche Spielausgänge hinaus. Ein Beispiel: Als wir Konrad finden und erfahren, dass er sich – mit dem 33. Bataillon als Leibgarde – zum Herrscher der Stadt aufgeschwungen hat und über die Überlebenden richtet, stellt er uns vor eine Entscheidung. Er setzt uns zwei Männer vor: Einer hat Wasser gestohlen – ein schweres Vergehen in einer Stadt, die trockener ist als eine Frau in den Wechseljahren –, der andere hat als Strafe für den H_2O-Klau die unschuldige Familie des Übeltäters hingerichtet, ebenfalls eine dezent unangemessene Aktion. Wir müssen nun entscheiden, welches Verbrechen schwerer wiegt und wer von den beiden für seine Tat den Tod verdient. Da gibt es kein schwarz oder weiß, sondern nur schwarz, noch viel schwärzer und vielleicht – so deutet es Mark Liebold zumindest an – so etwas Ähnliches wie weiß. Sollte Yager diesen Grad an moralischer Fragwürdigkeit, die nicht ohne eine gehörige Portion menschlichen Wahnsinn auskommt, in einer derart fesselnden Weise über das gesamte Spiel hinweg aufrechterhalten können, so wäre das ebenso bemerkenswert wie großartig und **Spec Ops** dann fast schon in einem Atemzug mit dem nicht nur in dieser Hinsicht wegweisenden **Bioshock** zu nennen.

der Roman, und auch **Apocalypse Now**, das auf dem Roman basiert, waren unsere ersten Inspirationsquellen. Die haben wir genommen, haben drüber nachgedacht und um unsere eigenen Elemente erweitert. **Herz der Finsternis** war definitiv inspirierend, das Spiel ist aber keine Adaption. Es spielt ja auch nicht im Dschungel oder in Vietnam."

PC ACTION: Dubai ist zwar unverbraucht, aber wird nur eine Stadt als Schauplatz nicht schnell langweilig?

LIEBOLD: „Nein, Dubai ist eine riesige Stadt. Wie Liberty City, das ist ja auch nur eine Stadt, in der man aber eine Menge Spaß haben kann. Dubai ist als Location einzigartig, es ist eine Stadt mitten in der Wüste. Sie strotzt vor Opulenz und Luxus, hat aber auch Schattenseiten – es ist nicht alles Gold, was glänzt. Von daher war sie für uns super interessant. Dann packen wir noch eine Menge Sand obendrauf und haben plötzlich einerseits Opulenz und Schönheit und auf der anderen Seite Zerstörung. Das ist ein spannender Kontrast."

PC ACTION: Habt ihr als deutsches Studio ein anderes Verhältnis zur USK als amerikanische Entwickler?

LIEBOLD: „Durchaus, wir arbeiten ja auch mehr oder weniger direkt mit der USK zusammen; sie war bei uns im Studio, hat sich das Spiel angeguckt und hat gesagt, was sie anders sehen wollen würde. Der ganzen Sache passen wir uns ein bisschen an, aber so wie das Spiel heute aussieht, ist es okay. Auch weil wir von Anfang an ein wenig drauf geachtet haben. Wir als deutsches Studio wollen natürlich, dass das Spiel in Deutschland so erscheint, wie wir uns das vorstellen – ungeschnitten. Das ist uns wichtig, aber gleichzeitig wollen wir natürlich auch, dass das Spiel so wird, wie es sein soll. Wir wollen Gewalt ja nicht glorifizieren oder beschönigen, ganz im Gegenteil: Es soll abschrecken. Da muss man die Balance finden. Das haben wir gut geschafft, denke ich."



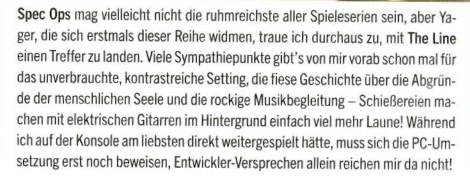
Mark liest gern in kuscheligem Ambiente gehaltvolle Literatur – hier liest er einfach nur eine PC ACTION auf dem Klo.

Ein Blick unter die Haube

Technisch braucht sich das mittlerweile neunte **Spec Ops** nicht zu verstecken, auch wenn sich jeder Shooter in der nächsten Zeit an den Qualitäten eines **Battlefield 3** wird messen lassen müssen ... und dagegen zwangsläufig alt aussieht. Die Optik ist insgesamt also nicht herausragend, sondern „nur" okay, und tritt gerne zugunsten einer atmosphärischen Inszenierung in den Hintergrund. Der Produzent verrät uns, dass jeder Spielabschnitt mit der Prämisse entwickelt wurde, anders auszusehen als der Rest. Tatsächlich können wir das bestätigen: Da gibt es Schießereien in Sandstürmen, wo wir kaum die eigene Hand vor den Augen sehen, Gefechte auf Hochausdächern, wo die Sicht nur durch ein starkes Hitzeflimmern eingeschränkt ist, Ausflüge auf den unheimlich finsteren Grund versunkener Stadtteile, Streifzüge durch das Innere verschütteter Hotels und, und, und. Über weite Strecken begleitet Sie dabei der sogenannte Radioman, ein DJ, der für Konrad Befehle in den Äther schickt, der Sie aber gerne auch mal über die in der Stadt verteilten Lautsprecher verhöhnt oder mit Musik berieselt. Ein Schusswechsel in einem ehemals noblen arabischen Nachtklub zu den gitarrenlastigen Klängen von Rockmusik aus den 1970er-Jahren hat seinen ganz eigenen Charme. Überhaupt stimmt der Mix aus eigens angefertigter Klang-Untermalung und Musikstücken bekannter Interpreten, soweit wir das bisher beurteilen können – über den genauen Umfang und Inhalt des Soundtracks schweigen sich die Entwickler derzeit noch aus. Alles, was wir von **The Line** bis jetzt gesehen und gehört haben, bringt uns zu den folgenden drei Schlüssen: Dubai ist ein unterschätzter Spieleschauplatz. Es gibt viel zu wenig Rockmusik in Ego-Shootern. Und: Das neue **Spec Ops** wird vielleicht nicht der ganz große Blockbuster, in jedem Fall aber ein verdammt sympathisches Spiel!

Jürgen meint

„Da lass ich mich doch gern in die Wüste schicken!"



Spec Ops mag vielleicht nicht die ruhmreichste aller Spieleserien sein, aber Yager, die sich erstmals dieser Reihe widmen, traue ich durchaus zu, mit **The Line** einen Treffer zu landen. Viele Sympathiepunkte gibt's von mir vorab schon mal für das unverbrauchte, kontrastreiche Setting, die fiese Geschichte über die Abgründe der menschlichen Seele und die rockige Musikbegleitung – Schießereien machen mit elektrischen Gitarren im Hintergrund einfach viel mehr Laune! Während ich auf der Konsole am liebsten direkt weitergespielt hätte, muss sich die PC-Umsetzung erst noch beweisen, Entwickler-Versprechen allein reichen mir da nicht!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Im Laufe des Abenteuers verändert sich Hauptdarsteller Walker – am Ende ist er äußerlich ebenso wie innerlich deutlich gezeichnet.

Bosskämpfe finden häufiger statt und sind toll inszeniert. Der Titan rechts wird vor dem Gefecht in einer Zwischensequenz beschworen (kleines Bild).

Screen-Info

Die Bilder stammen von Publisher Deep Silver. Beim Anspielen überzeugten wir uns davon, dass das Spiel in Bewegung tatsächlich so gut aussieht.

Risen 2: Dark Waters

Zwergenaufstand

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Piranha Bytes | Hersteller: Deep Silver | Termin: 2012

Text: Peter Bathge

Beim Probespiel gesichtet: Die Gnome sind zurück!

„Darko, darko! Darko balla!" Entgeistert starren wir auf den Monitor und versuchen zu verstehen, was der kleine, grüne Knilch namens Nuri von unserem Helden will. Nuri ist ein Gnom. Die goldigen Spitzbuben gehörten in **Risen** zu den putzigsten Gegnern, die Ihnen vor das Schwert hüpften. In **Risen 2** stoßen Sie während der 60 Stunden langen Kampagne auf eine Kolonie der Kobolde, deren Residenz – passend zu ihrer Langfinger-Mentalität – „Insel der Diebe" heißt.

Treffen mit den Einheimischen

Was Nuri uns in einem der vielen Dialoge des Rollenspiels zu erklären versucht, ist Folgendes: Er will ein dunkles (darko), rundes (balla) Objekt haben, eine schwarze Perle. Wie die meisten Gnome brabbelt der muntere Geselle in seiner eigenen Sprache vor sich hin. Der namenlose Held, der auf dem Eiland gestrandet ist, versucht in herrlich absurden Dialogen, mit den Eingeborenen zu kommunizieren. Dabei schreckt der Protagonist weder vor Zeichensprache noch besonders laut und langsam gesprochenen Worten oder herzhaften Flüchen zurück. Denn er muss den Gnomen Holzplanken, Lianen und

PC ACTION vor Ort

Wir zeigten uns reiselustig und spielten die PC-Version von Risen 2 an.

Publisher Deep Silver lud uns Anfang November in die Firmenzentrale nach München ein. Dort bekamen wir mehrere Inseln, Aufträge und Kämpfe aus einer fortgeschrittenen Alpha-Version des Spiels vorgeführt und durften zum Abschluss selbst den Säbel schwingen. Dabei wichen wir notgedrungen auf das Gamepad zur Steuerung unseres Helden aus, das im Übrigen einen tadellosen Job ablieferte. Lassen Sie sich aber nicht von der Xbox 360 auf dem Foto irritieren: Wir spielten selbstverständlich die PC-Version, die auf dem Notebook links daneben lief – und freuten uns über eine weitaus detailliertere Optik und höhere Framerate als bei der ebenfalls präsentierten Konsolenfassung.



Das süße Äffchen zieht der Held aus seiner Westentasche (kleines Bild) und schickt es durch schmale Öffnungen, um sonst unzugängliche Schatztruhen zu plündern.

Hemden aus den Rippen leiern – aus den Materialien will ihm ein weiterer Gnom, Jaffar, ein Floß bauen, das ihn von der Insel wegbringen soll. Sobald das geschafft ist, schließt sich Jaffar dem Helden an. Der Gnom ist einer von mehreren Gefährten, die Sie begleiten und sich in Kämpfe und Dialoge einmischen. Jaffar befindet sich auf der „Großen Reise", einer rituellen Suche nach dem „auri culci". Das ist ein Objekt, von dem Jaffar selbst nicht weiß, wie es aussieht. Dieser Umstand begründet die diebische Natur der Gnome – die Kerle stecken einfach alles ein, was herumliegt, es könnte ja das „auri culci" sein! Der dritte Gnom, dem wir begegnen, hat seine Reise schon hinter sich. Er hört auf den Namen Kaan und versteht die Sprache der Menschen so gut, dass er sogar die Grammatik des Helden korrigiert – zu dessen Leidwesen und zur Belustigung des Spielers.

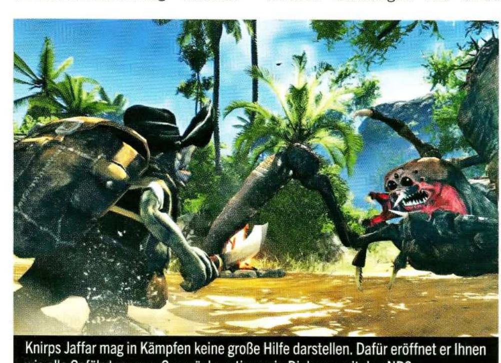
Neu erlernte Redekunst

Die witzigen Verständigungsprobleme mit den Gnomen können Sie übrigens auch vermeiden: Mit der neuen Silberzunge-Fähigkeit stehen in Dialogen zusätzliche Gesprächsoptionen zur Wahl. So kapieren Charaktere mit einer überragenden Linguistikfähigkeit auf Anhieb, was der kleine Nuri ihnen mitteilen will. Die Skills steigern Sie ebenso wie Attribute à la Stärke und Geschicklichkeit bei Lehrmeistern. Oder Sie finden einen der neuen legendären Gegenstände: Dieser spezielle Krimskrams ist stets mit einer kleinen Geschichte verbunden. So lesen Sie etwa in einem Buch von einem berühmten Piraten, dessen Grab auf einem Hügel an der Küste liegt – wenn Sie später dort buddeln, finden Sie das Holzbein des Verstorbenen, das eine Heldenfähigkeit dauerhaft steigert. Apropos Fähigkeiten: Das Magiesystem des Vorgängers samt Runen hat Piranha Bytes über Bord geworfen, weil es nicht zum Piratenszenario passt. Der Teleportzauber wird durch ein Schnellreisesystem per Karte sowie eine Art Taxi-Service mittels am Ufer liegender Ruderboote ersetzt. Klassische Sprüche wie die Beschwörung von Feuerbällen fallen weg – stattdessen kommt ein thematisch passendes System zum Einsatz. Vielleicht ja Voodoo?

Einfach hübsch

Keine Zauberei ist die Optik von **Risen 2: Dark Waters**, die uns bei der Präsentation mit kräftigen Farben und der fantastisch dargestellten Vegetation betörte. Piranha Bytes hat den Detailgrad im Vergleich zum Vorgänger kräftig hochgeschraubt; Figuren und ihre Gesichtszüge sehen realistischer aus, Animationen in Gesprächen sowie Kämpfen wirken flüssig und abwechslungsreicher als im Vorgänger. Gute Nachricht: Frauen erscheinen dank natürlicherer Rundungen und eines


Die Dialoge zwischen Held und Gnomen sprühen vor Wortwitz und lustigen Missverständnissen. Sogar Gehirnschmalz ist ab und zu vonnöten.


Knirps Jaffar mag in Kämpfen keine große Hilfe darstellen. Dafür eröffnet er Ihnen wie alle Gefährten neue Gesprächsoptionen in Dialogen mit den NPCs.


Wenn Sie Jaffar als Begleiter wählen, plündert der kleine Kerl gefallene Gegner und liefert die Beute bei Ihnen ab – manches Fundstück behält der Knilch aber für sich.

separaten Animationssystems deutlich weiblicher. Aber auch die Umgebungsgrafik gefällt: Im Gnomendorf fällt sanftes Sonnenlicht durch das dichte Blätterdach des Dschungels, bunte Papierlaternen verbreiten eine heimelige Stimmung. Als es dank des dynamischen Wetterwechsels plötzlich zu regnen beginnt, beobachten wir sogar, wie sich der Wellengang verändert: Wind und Regen peitschen die See auf, die Wellen spülen immer höher auf den Strand.

Aus- statt einbrechen

Zum Abschluss des Vor-Ort-Termins geht es nach Puerto Isabella, einem Außenposten der Inquisition. Dunkelhäutige Eingeborene dienen den Invasoren als Träger, bewacht von uniformierten Wachen mit Musketen. Der Konflikt zwischen den ursprünglichen Bewohnern der Inseln und den oftmals gewalttätigen Eroberern soll eine wichtige Rolle in der Geschichte spielen. Doch davon ist zu diesem Zeitpunkt noch kaum etwas zu sehen. Statt unter den Sklaven eine Rebellion anzuzetteln, sollen wir einen Zweimaster stehlen, der am Hafen vertäut ist. Zur Vorbereitung sabotieren wir die Kanonen der Festung, damit diese bei unserer Flucht nicht den Schiffsbug durchlöchern. Außerdem fehlt uns noch ein Crewmitglied. Der alte Seebär Hawkins wäre perfekt für den Job, sitzt aber im Hungerturm. Um ihn zu befreien, klauen wir entweder dem Gefängniswärter den Schlüssel oder wir hauen die Wachen um – dank überarbeitetem Kampfsystem macht das deutlich mehr Spaß als im Vorgänger. Denn in den Balgereien kommen neben Säbel und Muskete auch Tritte sowie sogenannte „Dirty Tricks“ zum Einsatz. Das sind nichts anderes als zu erlernende Spezialfähigkeiten, die Sie auf Knopfdruck auslösen und die nach Benutzung für eine kurze Zeit nicht mehr zur Verfügung stehen. Auf diese Weise werfen Sie Gegnern Sand in die Augen (je nach Feindtyp mit unterschiedlichem Ergebnis) oder verwirren die Widersacher mit einem auf aggressive Flattermanöver abgerichteten Papagei. Alternativ verteilen Sie vor dem Kampf Pulverfässchen auf dem Boden und entzünden diese anschließend mit einem Schuss – ein explosives Vergnügen!

Mit dem Kopf durch die Wand

Doch wir haben gerade keine Lust darauf, den Nichtspielercharakteren die Schädel zu spalten. Daher sprengen wir mit einer der landeinwärts gerichteten Kanonen ein Loch in den Turm und führen den in den Dschungel geflohenen Gefangenen anschließend seelenruhig an der Torwache vorbei – wir behaupten einfach, dass wir Hawkins in seine Zelle zurückbringen. Mit der nun vollzähligen Crew stechen wir in See – weitere Abenteuer warten.


Untypisch für Piranha-Bytes-Rollenspiele: Zwischensequenzen leiten Bosskämpfe ein und treiben die Geschichte voran. Das trägt zur Atmosphäre bei.

Peter meint



„Humor, Aufträge, Inszenierung: Alles seetauglich!“

Mit Teil 2 wagt Piranha Bytes einen Schritt aus der Schmuddelecke der deutschen Rollenspiele heraus und schneidet viele alte Zöpfe von **Risen** und der **Gothic**-Serie ab wie das umständliche Inventar, die behäbigen Animationen und das anspruchslose Kampfsystem. Alte Stärken bleiben aber erhalten: Die Charaktere sind immer noch herrlich verschroben, die Dialoge amüsant und deftig zugleich und die Aufträge bieten stets mehrere Lösungsansätze. Dazu kommen überfällige Neuerungen wie eine dramatischere Inszenierung mit Zwischensequenzen und – soweit gesehen – spannenden Bosskämpfen. Bleibt nur zu hoffen, dass sich die Entwickler wie beim Vorgänger viel Zeit lassen, um die gröbsten Bugs vor der Veröffentlichung auszusieben. Wenn das klappt, bekommen wir mit **Risen 2** nächstes Jahr ein großartiges Rollenspielerlebnis kredenzt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
   Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
   Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards

85% PC ACTION

Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

Wertung	Beschreibung
90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
Miserable Gegner-Intelligenz



EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

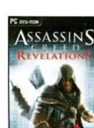
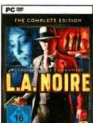
MEINUNGSMACHE

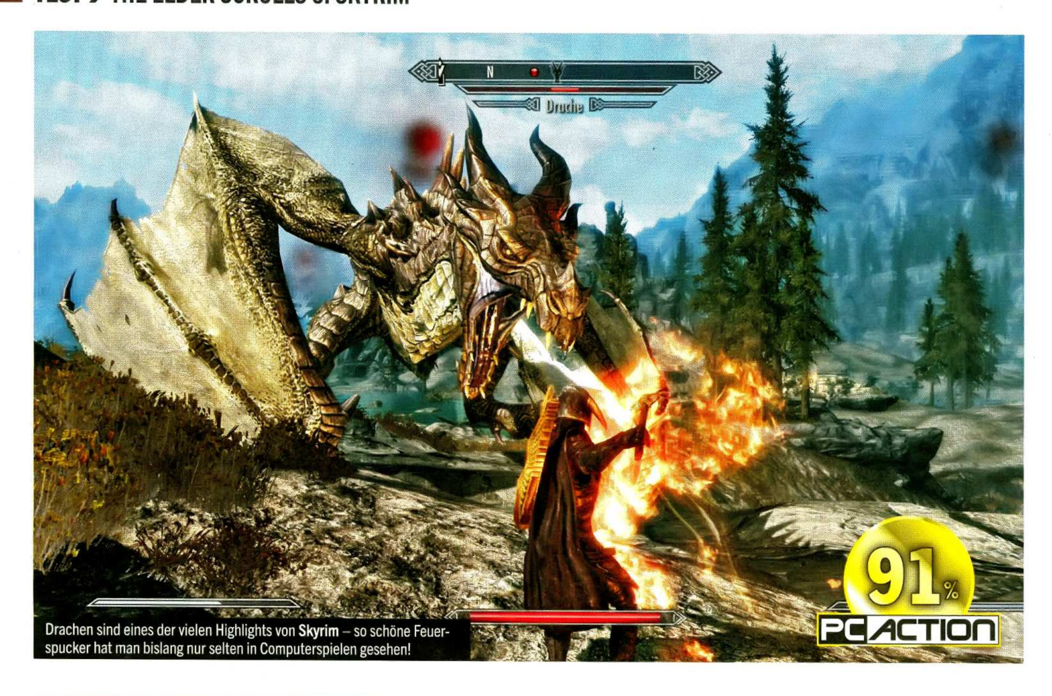
Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?








Spiel	WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM (Test S. 40)  Ø WERTUNG: 9,4	Warum schafft es Bethesda nicht, ein Inventar zu entwerfen, das auf PC und Konsole gleichermaßen funktioniert? Ansonsten: brillant! **9**	Himmelwärts, himmlisch, Himmelsrand! Bethesdas eisige Rollenspielwelt ist einfach zum Verlieben schön und stimmig. Hallelujah! **10**	Wo ich beim Wort „Rollenspiel" in der Regel sofort das Weite suche (ich weiß mittlerweile sogar, wo es ist!), bin ich hier gelinde angetan. **8**	Bin ich schon im Himmel? Wie, nur am Himmelsrand? Auch egal, gegen die endlose Freiheit von **Skyrim** stinkt selbst das Paradies ab. **10**	Ein tolles Spiel, das durch Dutzende Mods, etwa für HD-Grafik und wider die erneut verkorkste Steuerung, zu einem genialen Spiel wird. **10**
BATMAN: ARKHAM CITY (Test S. 46) Ø WERTUNG: 8,6	Ob Herr Krauß sich noch über fehlende Einblendungen beschwert, wenn die Bombe unter seinem Stuhl mit lautem KA-BUMM hochgeht? **10**	Ich stehe auf schwarzes Latex! Jedenfalls wenn es um den Fledermausmann in **Arkham City** geht, denn der spielt sich einfach nur klasse! **9**	Wie? Wieder keine „KAZOING!"-Einblendungen, wenn ich jemanden vermöble? Wieder keine klugen Ratschläge an Robin? Meh! **6**	Mit dem Auto durch die Innenstadt navigieren: ein Graus. Als Batman über die Straßenschluchten von Arkham City segeln: ein Schmaus! **9**	Kenn ich schon von der Konsolenfassung und bin sehr positiv von der PC-Version überrascht, die besser aussieht und sich auch toll steuern lässt. **9**
NEED FOR SPEED: THE RUN (Test S. 50) Ø WERTUNG: 6,0	Hätte, wäre, wenn ... EA hat sich nicht getraut, das ambitionierte Experiment durchzuziehen. Das Ergebnis ist gerade noch gut. Schade! **7**	Nicht mein Ding! Wenn ich mit Autos spielen will, kommt für mich nur eine Carrera-Rennbahn in Betracht. Das macht viel mehr Spaß! **5**	Kaum ein **Need for Speed** hat mich bisher mehr kaltgelassen – und das liegt nicht an unserer neuen Klimaanlage. Schade, die Marke war mal toll! **5**	EA Black Box scheint es mit der Wahrheit nicht so genau zu nehmen – sonst würde dieses Projekt hier **NfS: The Vollbremsung** heißen. **6**	**The Run** ist anders. Na und? Das ist Hella von Sinnen auch! Und eben auf ihre eigene Art sympatisch. **The Run** – ich mag dich. Ein wenig zumindest. **7**
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS (Test S. 54)  Ø WERTUNG: 6,8	Ubisoft hat die Serie getötet, als die erste Folge mit Mehrspielermodus erschien. Alles, was danach kam, ist nur noch Leichenschändung. **5**	Je länger ich über das Spiel nachdenke, desto häufiger kommt mir das Wort „Wiederholungstöter" in den Sinn – warum nur? **7**	Kaum ein **Assassin's Creed** hat mich bisher mehr kaltgelassen – und das liegt nicht an unserer neuen Klimaanlage. Schade, die Marke war mal toll! **7**	Also diesmal lass ich's noch durchgehen, aber 2012 will ich gefälligst einen echten dritten Teil, der dem Ende der Welt gerecht wird! **8**	Ich finde auch, dass so langsam die Luft raus ist aus der einst tollen Serie. Ein Neustart würde vielleicht gut tun. Aber was weiß ich schon ... **7**
L.A. NOIRE (Test S. 58)  Ø WERTUNG: 7,6	Kann mir einer verraten, warum Rockstar-Spiele immer erst so spät oder manchmal auch gar nicht für PC erscheinen? Ach ja: **L.A. Noire** ist top! **8**	Ich kann Herrn Schusters Schmierlappeneinwand (weiter rechts) nicht nachvollziehen! Ist doch ganz normaler Polizeialltag im Spiel. ;-) **8**	Geben Sie mal bei Wikipedia „Uncanny Valley" ins Suchfeld ein, dann wissen Sie, wie mein Problem mit dem an sich guten **L.A. Noire** aussieht. **7**	Cole Phelps ist halt einfach ein Unsympath – warum sollte ich so einen Schmierlappen bitte die Karriereleiter hochtragen? **7**	Besonders toll – und allein dafür hat sich das Warten gelohnt: Bei der PC-Umsetzung sind bereits alle DLCs dabei. Auf in die Polizeikarriere! **8**
SERIOUS SAM 3: BFE (Test S. 62)  Ø WERTUNG: 6,4	Sam ist wie der Duke und ich ein Relikt aus längst vergangenen Zeiten. Aber warum hab ich mich im Gegensatz zu den beiden so gut gehalten? **5**	Shooter, ja, gerne, aber der olle Sam ist mir zu ausgelutscht. Aber so als kurze Feierabendunterhaltung geht er noch in Ordnung. **7**	Ich hab bis heute nicht verstanden, wie sich das „Serious" in den Titel mogeln konnte, mir fehlt aber auch die Zeit, darüber nachzudenken. **7**	Das einst herrlich alberne Ballerfest fühlt sich viel zu oft wie ein Militär-Shooter der Marke **Call of Duty** an – warum, Croteam, warum? **6**	Erinnert mich an alte Zeiten. So mit fünf Stunden Schlangestehen wegen Bananen und dann Amok laufen, wenn's keine mehr gibt. Attackeee! **7**
SAINTS ROW: THE THIRD (Test S. 72) Ø WERTUNG: 7,4	Der erste **GTA**-Klon, der mich lange an den Bildschirm gefesselt hat. Und für den Lila-Laune-Lümmel hat der Titel einen Award verdient. **8**	Ich mag ja gerne die zarteste Versuchung, seit es Schokolade gibt, und auch **Die Farbe Lila** – aber hier wird mir das zu bunt! **6**	Wer so viele alberne Ideen in ein Spiel packen kann, hat meinen Respekt verdient ... und einen echt lässigen Geldgeber! Stellt mich an! **8**	Typisch amerikanisch: Auf den ersten Blick herrlich locker und voller Freiheiten, auf Dauer aber einfach zu stumpf und oberflächlich. **7**	Allein schon die Waffenauswahl und die kreativen (Neben-)Missionen sind der Hit. Auf Krawall gebürstet, aber wenigstens mit Stil. So muss das sein! **8**



Drachen sind eines der vielen Highlights von **Skyrim** – so schöne Feuerspucker hat man bislang nur selten in Computerspielen gesehen!

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Prächtiges Feuerwerk

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Game Studios | Hersteller: Bethesda Softworks

Text: Felix Schütz

Mit **Skyrim** erreicht die **The Elder Scrolls**-Reihe einen neuen Höhepunkt.

Viel ließe sich über **Skyrim** schreiben, doch dem geneigten Rollenspieler dürfte wohl schon ein schlichter Satz genügen: Ja, **Skyrim** ist ein „echtes" **The Elder Scrolls**! Und das kann nur eines bedeuten: Auch in **Skyrim** genießt man totale Freiheit, ein Spielgefühl, wie man es nur von Bethesdas Werken (**Oblivion**, **Fallout 3**) kennt. In der offenen, frei erkundbaren Fantasy-Welt Himmelsrand sucht sich der Spieler seinen eigenen Weg. Er entscheidet, ob er lieber dem roten Faden der Hauptquest folgt oder sich einer der zahllosen Nebenaufgaben widmet, ob er Dungeons erforscht, Drachen jagt, Handwerk betreibt, Schätze sucht, zum Werwolf wird, eine Diebeskarriere einschlägt oder doch lieber als Meuchelmörder arbeitet – all das und noch vieles mehr ist möglich. Grenzen werden dem Spieler nicht gesetzt, er lernt, erlebt und tut einfach, was ihm gefällt.

Riesige Spielwelt

Der Umfang von **Skyrim** ist gigantisch – wer alles sehen und meistern will, sollte mindestens 150 Stunden einplanen. Die Fülle an Orten, Dungeons und Quests erschlägt den Spieler anfangs vielleicht, lädt dann aber schnell zum Erkunden ein. Leerlauf gibt es dabei kaum, denn die Spielwelt bietet überall etwas zu entdecken. Die Hauptquest beschäftigt 10 bis 15 Stunden lang, das ist ein ordentlicher Wert, zumal die Geschichte den Spieler kreuz und quer durch die Spielwelt führt, sodass man sich zwischendurch leicht in verlockenden Nebenquests verliert. Hinzu kommen noch vier Gilden, die ebenfalls längere Questreihen bieten: Egal ob Krieger-, Magier-, Diebes- oder Assasinengemeinschaft, sie alle sorgen für ein dickes Plus an Spielzeit und Motivation. Und natürlich gibt es Dutzende Nebenquests, von denen einige überraschend kreativ und witzig ausfallen. Andere Aufgaben hingegen, die das Spiel zum Teil auch dynamisch generiert, wirken etwas lieblos und lassen Entscheidungsfreiheit vermissen – **Fallout 3** bot da im Vergleich wesentlich mehr. Immerhin: **Skyrim** gleicht diesen Mangel mit seinem enormen Umfang wieder aus.

Dramaturgische Schwächen

Die Hauptquest verläuft weitestgehend linear und erzählt eine solide Geschichte, in der Sie die Hauptrolle übernehmen: Sie sind der Dovahkiin, ein anfangs unbekannter Held im nordischen Königreich Himmelsrand. Zu Spielbeginn erleben Sie, wie die lange verschollenen Drachen zurückkehren und mordend über das Land herfallen. Sie haben nun die Aufgabe, die Invasion der Biester abzuwehren – als einziges sogenanntes „Drachenblut" haben Sie nämlich die Fähigkeit, die Seele von getöteten Drachen aufzunehmen und diese Macht gegen die Flugechsen zu richten. Die Hauptquest bietet dabei einige interessante Momente, etwa einen Schleichauftrag während einer mittelalterlichen Cocktailparty, eine Zeitreise und sogar einen stimmungsvollen Abstecher ins Jenseits – diese Abschnitte sind nie langweilig, begeistern aber auch nicht gerade mit Spannung oder Dramatik. Die Hauptge-

Beide Hände des Helden werden getrennt voneinander verwaltet – hier schwingen wir mit links eine Axt und feuern mit der rechten Hand einen Blitzstrahl ab.



Der mächtige Charaktereditor bietet unzählige Freiheiten, außerdem stehen wieder mehrere Rassen zur Wahl. Eine Klassenbeschränkung gibt es in **Skyrim** nicht!

Skyrim vs. Oblivion: ein Vergleich

The Elder Scrolls 4: Oblivion gilt als Open-World-Kultspiel. Wie schlägt sich Skyrim im Vergleich?

SKYRIM HAT ...

- eine ähnlich große Spielwelt, aber mehr Inhalte.
- Drachen! Die hatte kein **The Elder Scrolls** zuvor.
- besseres Balancing – Gegner leveln kaum noch mit.
- eine bessere Übersetzung mit weniger Fehlern.
- kaum Leerlauf, **Skyrim** bietet viel mehr zu entdecken.
- durchdachtere, interessantere Dungeons.
- keine Schranken durch Klassen oder Sternzeichen – in **Skyrim** führen alle Talente zu Levelaufstiegen.
- ein offenes Talentesystem mit zig Upgrades („Perks"), die mehr Vielfalt erlauben als in den Vorgängern.
- eine bessere Story als in Oblivion.
- kaum Dramatik, viele Charaktere bleiben blass.
- nur wenige moralische Entscheidungen in Quests.
- ein Interface, das zum Teil noch etwas „konsoliger" wirkt als das von **Oblivion** oder **Fallout 3**.



FAZIT: Skyrim übertrifft die Vorgänger in fast allen Belangen! Die Story ist zwar wieder kein Meilenstein, erfüllt aber ihren Zweck. Einzig das Interface von **Skyrim** enttäuscht – es macht manches besser, manches schlechter als **Oblivion**, doch selbst **Fallout 3** spielte sich im direkten Vergleich deutlich angenehmer.

schichte ist somit zwar wesentlich interessanter als die von **Oblivion**, doch mitreißende Szenen, Gänsehautmomente oder einprägsame Charaktere sucht man meist vergeblich. **Skyrim** ist kein **Dragon Age** oder **The Witcher**, sondern bietet eben das, was Fans von **The Elder Scrolls** erwartet haben: einen riesigen, frei erkundbaren Fantasy-Sandkasten, randvoll mit hübsch gemachten Aufgaben und fantastischer Atmosphäre.

Stimmungsvolle Fantasy

Himmelsrand ist eine Spielwelt, in der man leicht versinken kann. Angefangen bei den wunderschönen Tag-und-Nacht-Wechseln, die für herrliche Landschaftsbilder sorgen: Wenn die Sonne über herbstlichen Laubwäldern aufgeht, während im Hintergrund dichter Nebel an malerischen Gebirgen vorbeizieht, kann man sich der Stimmung von **Skyrim** nur schwer entziehen. Wildtiere durchstreifen die Natur, Fische tummeln sich im Wasser, selbst Mücken lassen sich im Flug fangen. Und in Städten gehen NPCs ihrem Tagewerk nach: Händler preisen Waren an, Schmiede hämmern glühenden Stahl und Stadtwachen kommentieren von Zeit zu Zeit sogar den Fortschritt des Spielers. All das wird von einem kraftvollen orchestralen Soundtrack begleitet, der das nordische Setting wunderbar unterstreicht. Überhaupt ist der Sound von **Skyrim** gut gelungen, wenn auch mit einer Einschränkung: Die deutschen Sprecher – obwohl meist gut gewählt – wiederholen sich zu oft, das nagt mit der Zeit etwas an der Atmosphäre. Zwar ist die Lokalisation wesentlich besser geraten als noch in **Oblivion**, doch wer über entsprechende Sprachkenntnisse verfügt, lädt sich über Steam lieber die stimmigere englische Fassung herunter.

Tolle Grafik

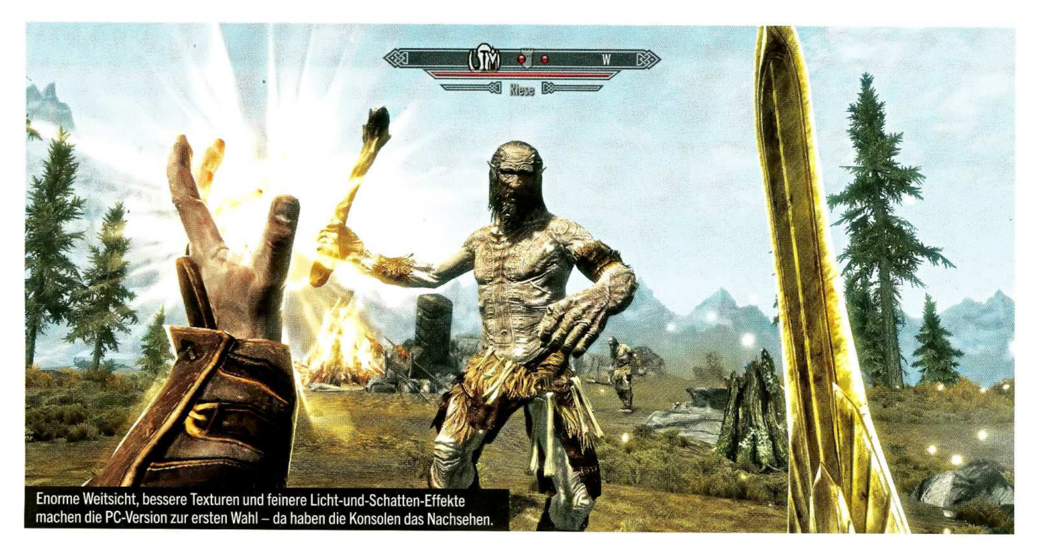
Wer nach Mängeln in der Optik sucht, der findet sie auch – ein paar matschige Texturen beispielsweise, die pixelige Schneedarstellung oder einige ungelenke Charakteranimationen. Darüber lässt sich aber leicht hinwegsehen, denn in der Summe sieht **Skyrim** großartig aus! Die Lichteffekte wirken glaubhaft, Monster und vor allem die prächtigen Drachen sind detailreich und glaubhaft gestaltet und auch die Umgebungen hat Bethesda mit viel Liebe entworfen: Trotz der Größe der Spielwelt haben die Grafiker an zig Details gedacht, von der schönen Vegetation über die wunderbare Darstellung des Himmels bis hin zu der überzeugenden Gestaltung der Dörfer und Städte. Der nordische Stil ist klasse gelungen und der Verzicht auf allzu knallige Farben kommt der glaubhaften Spielwelt zugute.

Offenes Talentesystem

Bei der Charakterentwicklung hat sich gegenüber **Oblivion** eine Menge geändert: Die aus dem Vorgänger bekannten Attribute (etwa Stärke, Geschwindigkeit, Willenskraft) wurden gestrichen, ebenso die Auswahl einer festen Klasse. Lediglich eine Rasse mit wenigen Vor- und Nachteilen wählt man zu Spielbeginn, danach läuft's wie in jedem **Elder Scrolls**-Spiel: Fertigkeiten wie Nahkampf, Schleichen, Bogenschießen oder Zaubern werden durch Benutzung besser. Hat man genügend Talente verbessert, steigt der Held eine Stufe auf. Das Coole in **Skyrim**: Ohne die Klassenbeschränkungen dienen nun alle Talente dem Levelaufstieg, egal ob das nun Schlossknacken, Alchemie oder Schmiedekunst ist – das war in **Oblivion** noch anders. Nach Levelaufstiegen erhält man Fertigkeitspunkte, die man in verschiedenste Upgrades der Talente investiert: Ob Ein- oder Zweihandkampf, ob Illusionsmagie oder Blocktechnik, die Auswahl an Fähigkeiten und Upgrades ist groß, sodass man nach und nach eine ganz eigene Spielweise für sich findet. Und da es keine feste Levelgrenze gibt, hat der Spieler viel Zeit und Gelegenheit, um mit den Fähigkeiten zu experimentieren.

Rasante Kämpfe

Wie schon in **Oblivion** fallen die actionbetonten Gefechte nicht allzu taktisch aus, machen aber Spaß, besonders im Nahkampf: Die Wucht der eigenen Hiebe kommt prima rüber, etwa wenn getroffene Feinde nach hinten torkeln oder wenn eine Waffe klirrend vom gegnerischen Schild abprallt. In **Skyrim** werden beide Hände des Helden getrennt voneinander mit Waffen und Zaubern belegt, sodass man zum Beispiel mit der linken Hand Heilmagie verwendet, während man mit der rechten Hand einen Streitkolben schwingt. Zudem lernt man im Spielverlauf eine Vielzahl an Drachenschreien, das sind Zauber, die verschiedenste Effekte haben:



Enorme Weitsicht, bessere Texturen und feinere Licht-und-Schatten-Effekte machen die PC-Version zur ersten Wahl – da haben die Konsolen das Nachsehen.

Mal ruft man einen Gewittersturm herbei, beschleunigt die eigenen Attacken oder friert Gegner kurzerhand in Eisblöcken ein – nützlich und schick! Der wohl coolste Schrei erlaubt es sogar, einen verbündeten Drachen zur Unterstützung herbeizurufen – großartig, wenn man eine feindliche Festung einnehmen will!

Fantastische Drachen

Überhaupt sind die Drachen ein Highlight von **Skyrim** – wunderbar gestaltet und fein animiert sorgen Sie für epische Gefechte, die zudem völlig willkürlich entstehen: Drachen können überall in der Spielwelt auftauchen, in unserem Test griffen sie etwa mehrmals Städte und Dörfer an, stets musikalisch von wuchtigen Männerchören untermalt – Momente, die einem das Herz höherschlagen lassen! So sehenswert diese Kämpfe auch sein mögen, allzu knifflig sind sie nicht, zumindest ab einer gewissen Levelgrenze: Meist genügt es schon, das Biest erst per Fernkampf zur Landung zu zwingen und dann ein wenig mit dem Schwert nachzusetzen. Der Grund: Anders als in **Oblivion** leveln Gegner in **Skyrim** nur bis zu einem gewissen Punkt mit dem Spieler mit. So stößt man also nicht nur auf Feinde, die stärker oder hochstufiger sind, sondern auch auf deutlich schwächere. Das Balancing ist im Gründe vergleichbar mit dem aus **Fallout 3** – und das ist gut so.

Ordentliches Dungeon-Design

Die öden Kerker und Höhlen des Vorgängers gehören in **Skyrim** endlich der Vergangenheit an. Bethesda hat alle Dungeons diesmal von Hand designt, und das merkt man auch: Ob Tropfsteinhöhle, Gletscherspalte oder Zwergenruine, die meisten Gewölbe gefallen mit schön ausgeleuchteten, stimmungsvollen Umgebungen, in denen sich oft Geheimnisse und Schätze befinden. Fallen und kleine Rätseleinlagen sorgen zudem für Auflockerung. Obwohl die Dungeons ein großer Fortschritt gegenüber **Oblivion** sind, haben sie aber doch ein Manko: Auf Dauer fehlt es ihnen an Abwechslung, denn wer viel Zeit in Skyrim verbringt, der erforscht einfach zu viele Banditenhöhlen und Grabkammern – mehr Vielfalt hätte da Wunder gewirkt.

Gute PC-Umsetzung

Die PC-Fassung ist eindeutig die beste Version. Vor allem die Ladezeiten fallen auf halbwegs modernen Rechnern angenehm kurz aus, das macht das Erkunden der Spielwelt angenehmer und tut dem Spielfluss gut – Konsolenversionen haben hier mit längeren Ladepausen klar das Nachsehen. Auch sonst ist die Technik ein Grund zur Freude: Sieht man von manch matschiger Textur ab, bietet **Skyrim** vor allem auf dem PC eine enorme Weitsicht, knackige Zaubereffekte, bessere Schatten und hübsche Lichtberechnung.

Für Sammler: Soundtrack und Collector's Edition

SOUNDTRACK-SET

Die Musik aus **Skyrim** ist auch in einer aufwendigen Sammleredition auf satten 4 CDs erhältlich. Der Kauf lohnt sich, denn kein anderes **The Elder Scrolls**-Spiel klingt so gut wie **Skyrim**: Komponist Jeremy Soule (**Prey**, **Guild Wars**, **Oblivion**) breitet einen kraftvollen Klangteppich aus, der das Spielgeschehen mit orchestraler Wucht und schmetternden Chören stimmungsvoll untermalt. Das von Soule signierte Soundtrack-Set ist derzeit nur über die Seite www.directsong.com als Import erhältlich und schlägt mit 38 US-Dollar (inklusive Versandkosten) zu Buche – das entspricht etwa 29 Euro.

SAMMLEREDITION

Wie die meisten Rollenspiele heutzutage ist auch **Skyrim** als schicke Collector's Edition verfügbar. Die Inhalte:

- Eine 12 Zoll hohe, aufwendig modellierte Drachenstatue
- Eine Faltkarte der Spielwelt
- Ein hochwertiges Artbook mit über 200 Seiten, vielen farbigen Zeichnungen und einem Vorwort sowie Kommentaren des Entwicklerteams
- Eine Film-DVD mit der Dokumentation „The Making of The Elder Scrolls V: Skyrim"

Für die Collector's Edition müssen Sie 150 Euro berappen – ein heftiger Preis.





Die gigantische Spielwelt ist stimmungsvoll und belebt – sogar Insekten darf man aus der Luft fangen. Auch die fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel sind sehr stimmungsvoll geraten.



Menüs wie das Inventar sind streng in Listen unterteilt – das ist okay, wenn man mit einem Gamepad spielt, kann aber nerven, wenn man mit der Maus navigiert.

Steuerung mit Mängeln

Einen Haken hat die PC-Version allerdings doch: Wer **Skyrim** mit Maus und Tastatur spielen will, muss sich mit einigen Steuerungsmängeln abgeben. Der Patch 1.2.12.0 hat hier zwar schon Verbesserungen gebracht, etwa die Mausbewegung verfeinert und die Tastenbelegung für Linkshänder optimiert, doch perfekt ist das Bedienkonzept dadurch noch nicht. Trotz Patch bleibt beispielsweise das umständliche, in Listen unterteilte Inventar bestehen – es lässt sich nicht nach Gewicht sortieren, das war selbst in **Oblivion** noch möglich. Das Questlog hat ebenfalls Schwächen und kann leicht unübersichtlich werden. Immerhin führt ein Questmarker meist zuverlässig ans Ziel. Die PC-Fassung erlaubt es außerdem, Waffen und Zauber direkt über die Schnelltasten 1 bis 8 aufzurufen. Eigentlich eine gute Idee, die in der Praxis aber nicht immer funktioniert, da man in **Skyrim** nun einmal beide Hände individuell ausstattet – wer die Schnelltasten nutzt, hat im Eifer des Gefechts also schnell mal die falsche Hand ausgerüstet oder unbeabsichtigt eine Waffe weggesteckt.

Kleinere Bugs

Bislang kam kein Bethesda-Spiel fehlerfrei auf den Markt und auch **Skyrim** macht da keine Ausnahme. Die PC-Fassung lief in unserem Test zwar völlig stabil, allerdings berichten mehrere Spieler von Abstürzen, für die es teilweise aber schon Lösungen gibt. Der aktuelle Patch 1.2.12.0 hat weitere Fehler behoben, allerdings auch ein paar neue hinzugefügt. Hin und wieder zeigt die PC-Fassung merkwürdiges KI-Verhalten, beispielsweise flog uns ein Drache einmal rückwärts entgegen. Manchmal konnten wir auch eine übertriebene Ragdoll-Physik beobachten. Solche Patzer gibt es zwar, doch sie lassen sich durch weitere Updates beheben. Den Gesamteindruck können diese meist kleinen Bugs ohnehin kaum trüben: **Skyrim** kassiert unsere höchste Rollenspielwertung des Jahres – und schickt den rüstigen Vorgänger **Oblivion** damit endlich in den verdienten Ruhestand.

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	11.11.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz brutaler Finishing-Moves inklusive Enthauptungen ist das Spiel ungekürzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
A64 X2 5000+/C2D E4400/E6400, Geforce 8600 GTS / Radeon X1950 Pro (512 MB), 4 GB RAM, Internetzugang

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Skyrim ist ein reiner Einzelspielertitel und verzichtet – wie jedes **The Elder Scrolls** – auf Koop- oder Mehrspielerfunktionen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint

„Wie erwartet: stimmig, riesig, motivierend!"

Mein Vorurteil ▸ Bethesda-Rollenspiele stehen für riesige, offene Spielwelten und tolle Atmosphäre. Nicht mehr und nicht weniger erwarte ich von **Skyrim**.

Selbst nach 140 Stunden zieht es mich Tag für Tag zurück nach Himmelsrand. Es gibt noch so vieles, was ich dort erleben will, so viele Aufgaben zu meistern, so viel zu erkunden! Neben der spielerischen Freiheit hat mich vor allem die Atmosphäre begeistert – da zieht **Skyrim** alle Register! Schade allerdings, dass der Spaß etwas durch die mäßige PC-Steuerung getrübt wird, hier sollte Bethesda nachpatchen. Wenig überraschend hat mich auch die Story von **Skyrim** eher kaltgelassen – dass ein **The Elder Scrolls** natürlich nicht 200 Stunden lang den Bombast eines **The Witcher 2** liefern kann, dürfte klar sein. Mehr spannende, moralische Quest-Entscheidungen hätten es hingegen ruhig sein dürfen – da hat Bethesdas **Fallout 3** immer noch die Nase vorn.

Stefan meint

„Himmlisch, himmlischer, Himmelsrand!"

Mein Vorurteil ▸ **Morrowind** und **Oblivion** sind Dauergäste auf meiner Festplatte. Meine Erwartungen an **Skyrim** sind daher ziemlich hoch.

Bescherung war dieses Jahr schon! Jedenfalls für mich, denn die fand schon am 11.11.2011 statt, als der Weihnachtsmann mit Namen Bethesda sein himmlisches Rollenspielgeschenk aus dem Sack holte. Auch wenn die Entwickler es wieder nicht geschafft haben, eine richtig gute PC-Steuerung hinzubekommen und in Sachen Story-Präsentation doch mal bei Bioware nachsitzen müssen – **Skyrim** ist ein waschechtes **The Elder Scrolls** mit riesigem Inhalt.

Wertung

PRO
- Gigantischer Umfang
- Völlige spielerische Freiheit
- Atmosphärische Spielwelt
- Actionreiche Kämpfe
- Offenes Talentesystem
- Zig Nebenbeschäftigungen
- Schöner, erwachsener Grafikstil

CONTRA
- Spannungsarme Story
- Wenige moralische Entscheidungen
- PC-Steuerung mit Mängeln

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--


Erhöhen Sie in der ini-Datei beispielsweise die Anzahl der Grids von 5 (Bild links) auf 11 (Bild rechts), zaubern Sie damit deutlich mehr Details auf den Bildschirm.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Tuning, Tipps und Mods

Gelungenes Überholmanöver

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Gane Studios | Hersteller: Bethesda Softtworks

Text: Marc Brehme/Marc Sauter

Tuning für **Skyrim**: Mit diesen Tricks und Mods sieht das RPG-Epos noch besser aus!

Nur keine Angst, Sie müssen weder Modder noch Profi sein, um Skyrim erfolgreich zu tunen.

Anforderungen und Tuning

Grundsätzlich reichen ein Mittelklasse-PC mit einer ebensolchen Grafikkarte, beispielsweise einer Radeon HD 6850 oder einer Geforce GTX 460 mit 1 GB RAM zum Spielen von **Skyrim** vollkommen aus. Damit können Sie den Titel in der Qualitätseinstellung „Ultra" inklusive 8x MSAA und 16:1 AF flüssig spielen. Mit einer schwächeren Grafikkarte wie Radeon HD 4870 oder Geforce GTX 260-216 stehen Ihnen immerhin noch hohe Details zur Verfügung, ohne dass es ruckelt. Allerdings sollten im Optimalfall vier Gigabyte Arbeitsspeicher in Ihrem Rechenknecht stecken. **Skyrim** ist in der Nähe und erst recht in den Städten sehr CPU-limitiert. Sie sollten daher einen Zweikernprozessor besitzen, um ruckelfrei spielen zu können. Mehr als zwei Kerne bringen allerdings keinen Leistungsgewinn, daher sind ein übertakteter Core 2 Duo, Phenom 2 oder Sandy Bridge ideal. Gegenüber herkömmlichen Festplatten reduzierten sich die Ladezeiten mit einer SSD-Festplatte merklich. Wenn Ihr PC an seine Grenzen stößt, sollten Sie zunächst die Details verringern. Spielen Sie mit hohen statt Ultra-Details, steigt die Performance des Spiels drastisch – bei kaum verschlechterter Optik. Die leidet hingegen, wenn Sie FXAA aktivieren. Das Bild wird dann unscharf. Stattdessen sollten Sie lieber die Transparenzkantenglättung im Treiber und 4x MSAA im Spielmenü aktivieren. Da es sich bei **Skyrim** um ein Open-World-Spiel handelt, sollten Sie zudem mit 16:1 AF spielen. Diese Einstellung ist vor allem deshalb sinnvoll, weil sie die Performance kaum reduziert.

Weitere Tuning-Tipps

Spieler, die von der empfohlenen Auflösung von 16:10 abweichen und entweder auf 16:9 oder sogar 4:3 spielen, sehen links und rechts mehr vom Bild, das dabei oben oder unten aber nicht beschnitten wird. Eine sinnvolle Möglichkeit, sich mehr Übersicht zu verschaffen und schneller auf Feinde reagieren zu können, die Ihnen in die Flanke fallen wollen. Um die Atmosphäre im Spiel noch weiter zu steigern, aktivieren Sie auf Geforce-Karten per Treibereinstellung die Option „Ambient Occlusion". Sie suchen vergeblich die Direcr3t-X-11-Einstellungen im Menü? Die Unterstützung von DX11 ist in **Skyrim** noch nicht enthalten und soll nachgeliefert werden.

Erste Grafikmods

Obwohl noch keine Mod-Tools erschienen sind und Bethesda das Creation Kit erst noch nachliefern muss, sind bereits am Erstverkaufstag von **Skyrim** erste Mods erschienen. Diese überarbeiten verschiedene Aspekte des Rollenspiels. Vorrangig handelt es sich dabei um grafische Änderungen bzw. Verbesserungen wie etwa optimierte Texturen für Rüstungen und Schwerter und zahlreiche Modifikationen an den Charktermodellen. Die beliebtesten Mods auf der Community-Seite skyrimnexus.com sind etwa **No more blocky Faces**, **Detailed Faces v2**, **Nude Females** sowie **Enhanced Night Skyrim** und der **FXAA Post Process Injector** (weitere Infos zu diesen Mods ab Seite 94). Während die ersten drei genannten Mods das Aussehen der Charaktere verbessern bzw. ihnen die Kleidung nehmen, beschert Ihnen **Enhanced Night Skyrim** einen schöneren Nachthimmel und die **FXAA**-Mod verschönert die Grafik durch Effekte wie etwa bessere Schärfe und Bloom.

Freie Tastenbelegung

Die Steuerung des Rollenspiels ist nicht optimal für den PC umgesetzt worden. Insbesondere die Tastatursteuerung, die sich kaum anpassen lässt, nervt viele Spieler. Mit der Mod **Hard Coded key tweaks** können Sie die Tastenbelegung zumindest teilweise anpassen. Beispielsweise so, dass Sie dann beim Schlösserknacken



Die Mod **Better Blood Textures** verbessert die Darstellung des Bluts im Spiel (Bild oben die Originaldarstellungen, Bild unten mit aktivierter Mod).

ohne Mod
mit Mod

Die Fan-Erweiterung **Vurts Skyrim Flora Overhaul** von Modder Vurt (unten) verbessert die Texturen der Landschaft im Vergleich zum ungemoddeten Original (oben).

die Dietriche im Schloss auch mit den Cursortasten drehen können anstatt mit der vorgegebenen Tastenbelegung WASD.

Fenstermodus ohne Rahmen

Simple Borderless Window lässt Sie **Skyrim** in einem rahmenlosen Fenstermodus in beliebiger Auflösung spielen. Das ist insofern interessant, als dass Sie damit das Problem umgehen, dass das Spiel einen zwischenzeitlichen Wechsel zu anderen Programmen oder dem Desktop per Alt+Tab in der ungemoddeten Version nicht zulässt. Mit der Modifikation haben Sie also ein großes Bild und können trotzdem auf andere Programme zugreifen.

Freie 3D-Karte

Mit dem **Map-in-full-3D-Tool** ist es möglich, mittels einer angepassten Kamerasteuerung nicht nur in die Ingame-Karte hinein- und aus ihr herauszuzoomen, sondern auch alles in 3D zu betrachten. Durch diesen freien Kameramodus können Sie sich mittels WASD-Tasten oder Maus sozusagen fliegend durch die Welt von **Skyrim** bewegen, in der auch weiterhin alle Symbole der Map wie etwa solche für Orte angezeigt werden.

Inoffizielle Patches

Spieler, die trotz der bisherigen Bethesda-Patches mit Grafik-Problemen oder Freezes zu kämpfen haben, sollten sich den inoffiziellen **Skyrim**-Patch von ENBSeries-Modder Boris Vorontsov unter enbdev.com anschauen. Bei Redaktionsschluss Mitte November stand Version 4 des Patches zum Download bereit, der unter anderem Lags, Freezes und grafische Artefakte sowie Soundprobleme behob.
Info: www.skyrimnexus.com

Praktische Tipps: Die ini-Datei

Um grafisch das Maximum aus **The Elder Scrolls 5: Skyrim** herauszuholen, modifizieren Sie die ini-Datei. Wichtig: Nehmen Sie aber zuerst alle Einstellungen vor und setzen Sie alle Werte auf „Ultra". Entfernen Sie dann die Haken bei „FXAA" und „Ausblendung Objektdetails". Speichern Sie ab und verlassen Sie die Optionen. Suchen Sie nun die Datei SkyrimPrefs.ini, die Sie am einfachsten über die Suchfunktion finden oder bei Windows 7 manuell unter Documents/MyGames/Skyrim suchen. Legen Sie eine Kopie der ini-Datei an und öffnen Sie das Original mit einem Texteditor. Suchen Sie dann nach folgenden Einträgen und ändern Sie sie entsprechend unserer folgenden Empfehlungen:

TIPP 1:
Besserer Level of Detail (LOD) Distanz
fTreesMidLODSwitchDist=0.0000 (Wechsel zu 10000000.0000)
TIPP 6: Verbessert den LOD der Schatten
fShadowLODStartFade=200.0000
(Wechsel zu 1000.0000)

TIPP 2:
Deutlich bessere Schatten, ohne die FPS stark zu beeinflussen
iBlurDeferredShadowMask=3
(Wechsel zu 1, alternativ zu 2)

TIPP 3:
Leicht verbessertes Shadow-Filtering
iShadowFilter=3 (Wechsel zu 4)
TIPP 4: Aktiviert Transparency MS
fShadowLODStartFade=200.0000
(Wechsel zu 1000.0000)

TIPP 4:
Eliminiert Maus-Lags (in Verbindung mit VSync)
durch Deaktivierung der Mausbeschleunigung
bMouseAcceleration=1
(Wechsel zu 0)

TIPP 5:
Verbessert Baumschatten
bTreesReceiveShadows=0
(Wechsel zu 1)

TIPP 6:
Rendert mehr Baum-Skins/Texturen
uiMaxSkinnedTreesToRender=20
(Wechsel zu 40)

TIPP 7:
Verbessert das Wasser-Antialiasing
iWaterMultiSamples=0
(Wechsel zu 4)

TIPP 8:
Bessere Wasserreflexion
iWaterReflectHeight=512 und iWaterReflectWidth=512
(Wechsel jeweils zu 1024)

Um das Wasser-Rendering insgesamt zu optimieren, fügen Sie noch folgende Zeilen am Ende der Datei ein:
bUseWaterReflectionBlur=1
bReflectExplosions=1
iWaterBlurAmount=4
bAutoWaterSilhouetteReflections=0
bForceHighDetailReflections=1



Die toll animierten Massenkämpfe werden dank verschiedenster Gadgets und Gegnertypen auch auf Dauer nicht langweilig.

Motivierend: Obwohl Batman anfangs schon einige Geräte aus dem Vorgänger besitzt, findet er im Spielverlauf weiteres Spezialwerkzeug.

Batman: Arkham City

Das Cape der guten Hoffnung

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Rocksteady Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive Entertainment

Text: Felix Schütz

Rocksteady übertrifft sich selbst: **Batman** ist das beste Action-Adventure des Jahres.

Mit **Batman: Arkham City** liefert Rocksteady mehr als „nur" eine Fortsetzung zu **Arkham Asylum** (2009) ab. **Arkham City** ist größer, gewagter, gelungener als der erste Teil! Auffälligster Unterschied: Diesmal darf der Spieler einen ganzen Stadtteil von Gotham City erforschen – die engen Gänge des Vorgängers sind einer offenen Umgebung mit Straßen und hohen Gebäuden gewichen, in der sich Batman frei bewegen kann. Arkham City ist im Grunde ein überdimensioniertes Gefängnis, in dem sich verschiedenste Superschurken – etwa Mister Freeze, Pinguin oder Two-Face – niedergelassen haben. Der perfekte Schauplatz für eines der besten Spiele 2011!

Gute Levelmischung

Arkham City wurde sorgfältig und liebevoll gestaltet: Die durchdachte Kulisse ist verzweigt und weitläufig, bleibt aber trotzdem für den Spieler überschaubar genug, um sich nicht darin zu verirren. Es gibt auch einige Gebäude, die Batman betreten und erforschen darf. Während man in dem weitläufigen Außengebiet noch totale Bewegungsfreiheit genießt, erinnern die Innenlevels mit ihrem ausgewogenen Verhältnis aus Schleich- und Kampfpassagen an den beengteren Vorgänger. Und damit findet Rocksteady die goldene Mitte: **Arkham City** erweitert das Prinzip des ersten Teils, ohne dessen Stärken zu opfern.

Topniveau in jeder Hinsicht

Die Atmosphäre ist noch einen Tick besser gelungen als in **Arkham Asylum**: Auf den Gassen kommentieren Gangster den Stand der Story, am Himmel ziehen Helikopter ihre Kreise und suchen die Straßenschluchten mit Scheinwerfern ab, Schneeflocken wirbeln durch die Luft und bleiben sogar am Körper des Helden kleben. Grafisch ist das Spiel absolut zeitgemäß: Die Texturen sind scharf, die Umgebungen detailreich, die Gesichtszüge der Charaktere glaubhaft. Hinzu kommt ein kraftvoller, orchestraler Soundtrack und eine Riege an Synchronsprechern, die in der deutschen Fassung schon sehr gut, in der englischen Version aber schlichtweg sensationell klingen– **Arkham City** erreicht hier mühelos gehobenes Filmniveau. Die Story ist ähnlich gelungen wie die Atmosphäre, bietet spannende Wendungen und kluge Dialoge, die selbst eingefleischten **Batman**-Fans gefallen dürften. Einziger Wermutstropfen: Rocksteady hat dermaßen viele Charaktere in das Spiel gepackt, dass manche von ihnen einfach zu kurz kommen – gerade von Two-Face oder Robin hätten wir gerne mehr gesehen!

Umfangreiches Abenteuer

Die Hauptquestreihe bietet etwa acht bis zehn Stunden Spielzeit. Wer zusätzlich aber die vielen Nebenaufgaben lösen will, ist eher 30 Stunden lang beschäftigt! Einen Großteil dieser Spielzeit verbringt man auf und über den Dächern von Arkham City; Batman gleitet durch die Lüfte, nimmt auf Vorsprüngen Platz, stürzt sich in Straßenschluchten hinab – schon allein diese neue Bewegungsfreiheit hebt das Spiel spürbar von seinem Vorgänger ab. Das Leveldesign der Innenräume fällt zudem etwas übersichtlicher aus als in **Arkham Asylum** – so ist es etwa nur noch selten nötig, durch Luftschächte zu klettern, das Ziel ist meistens klar vor Augen. Doch egal ob unter freiem Himmel oder in Innenräumen – **Arkham City** ist jederzeit klasse spielbar und gibt dem Spieler viele Möglichkeiten zur Hand. In Kämpfen wie auch beim Lösen der Rätsel kommen alte und neue Gadgets zum Einsatz, zum Beispiel ein Elektroschocker, ein Greifhaken, ein ferngesteuerter Bumerang oder ein Seilwerfer, mit dem sich Batman praktische Brücken bastelt. Auch sein Bewegungsrepertoire wurde erweitert: Der maskierte Held kann sich

Arkham City vs. Arkham Asylum

Wie gut schlägt sich Arkham City im Vergleich zum Vorgänger? Wir zeigen die Vor- und Nachteile.

ARKHAM CITY HAT ...

- ... eine deutlich größere Spielwelt mit noch mehr Secrets
- ... weniger „Backtracking" – man muss nicht mehr so häufig in alte Levelbereiche zurückkehren, die Laufwege sind kürzer
- ... mehr Charaktere und vor allem mehr Superschurken
- ... ebenso gute Sprecher und noch bessere Grafik
- ... mehr Gadgets und Upgrades für Batman
- ... härtere Gegner und forderndere Kämpfe
- ... eine bessere Story mit einem dramatischeren Ende
- ... Catwoman als voll spielbaren Charakter
- ... Robin und Nightwing als DLC-Charaktere für Herausforderungskarten
- ... mehr persönliche Momente für Batman, seine Freunde und für die Schurken – die Charaktere haben noch mehr Profil, die Dialoge sind länger, die Cutscenes packender

ARKHAM CITY IST ABER AUCH ...

- ... weniger einsteigerfreundlich. Wer **Arkham Asylum** nicht gespielt hat, wird einige Details der Steuerung, manche Riddler-Rätsel und die Story nicht auf Anhieb kapieren.
- ... nicht komplett fehlerfrei, zumindest in der ungepatchten Verkaufsversion. Unter DX11 hat das Spiel beispielsweise noch arge Performance-Probleme.
- ... komplexer zu bedienen als der Vorgänger – es gibt mehr Gadgets, mehr Attacken, mehr Schnelltasten. Nach etwas Eingewöhnung ist die Steuerung allerdings super.

FAZIT: Der Vorgänger war überschaubarer und führte besser in das Spielerlebnis ein. **Arkham City** hingegen ist die perfekte Fortsetzung – größer, cleverer, umfangreicher! Darum unser Tipp: Spielen Sie zunächst den großartigen ersten Teil durch! So fällt der Einstieg in **Arkham City** leichter.

nun per Seilkanone an Hauswänden emporziehen, sich an Hubschrauber hängen oder mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten. Ziemlich cool!

Viele Möglichkeiten

Am unterhaltsamsten ist **Arkham City** immer dann, wenn all diese Gadgets und Fähigkeiten zusammenkommen: Wenn Batman etwa einen schwer bewaffneten Schlägertrupp ausschalten soll, kann er verschiedenste Vorgehensweisen wählen: Sich lautlos durch Gitterschächte anschleichen oder elegant aus der Luft angreifen, Gegner per Seilhaken entwaffnen, an Vorsprüngen festbinden oder mit dem Baterang betäuben – nur einige der vielen Möglichkeiten, die der Spieler in **Arkham City** hat! Auch die Gegner-KI hinterlässt einen guten Eindruck und trägt zur Atmosphäre bei. Selbst die gelegentlichen Schleichelemente fügen sich nahtlos in die Spielerfahrung ein – sie sind logisch, fair und klasse spielbar.

Volle Ladung Nebenaufgaben

Mit der Zeit werden mehrere Bonusaufträge freigeschaltet, die man nach Lust und Laune angehen oder ignorieren darf. In den Nebenmissionen muss Batman etwa einen Scharfschützen jagen, eine Mordserie untersuchen, Kanister zerstören oder Geiseln befreien – allesamt gelungene Quests, die zwar nicht immer auf dem Niveau der Hauptgeschichte inszeniert sind, aber trotzdem Spaß machen. Das Highlight dieser Nebenmissionen ist aber der Riddler: Der Rätselgauner hält stolze 440 Kopfnüsse und Herausforderungen für Batman bereit – allein das dürfte geübte Spieler bis zu zehn Stunden beschäftigen! Tatsächlich ist die Fülle an Aufgaben anfangs sogar etwas überwältigend – man fragt sich, wie man all das nur schaffen soll. Mit der Zeit lichtet sich











Die PC-Version im Detailcheck

Arkham City erschien erst mit einem Monat Verspätung für den PC. Die Wartezeit hat sich jedoch gelohnt, denn die Umsetzung ist Rocksteady klasse gelungen.

- **Verbesserte Grafik:** Die PC-Version bietet deutlich schärfere Texturen und schönere Effekte als die (ebenfalls eindrucksvollen) Konsolenfassungen.
- **Schicke PhysX-Effekte:** Nur auf Rechnern mit Nvidia-Grafikkarten lassen sich PC-exklusive Physik-Effekte hinzuschalten, etwa realistisch wabernder Nebel, zusätzliche Partikel und Zierobjekte, die in Kämpfen glaubhaft herumwirbeln. Diese Effekte sehen zwar gut aus, sind aber kein Muss.
- **Exzellente Steuerung:** Auch mit Maus und Tastatur ist **Arkham City** sehr gut spielbar – wer die Tastenbelegung dann noch den eigenen Wünschen anpasst und ein wenig Einarbeitung nicht scheut, genießt sogar etwas mehr Kontrolle und Tempo als mit dem Gamepad! Und wer damit nicht zurechtkommt, kann natürlich trotzdem ein Xbox-360-Gamepad anschließen, die Bildschirmanzeigen ändern sich dadurch sofort. Vorbildlich!
- **Catwoman bereits enthalten:** Anders als auf den Konsolen muss Catwoman nicht extra per DLC-Code aktiviert werden – alle Spielinhalte mit ihr sind bereits in der normalen Installation enthalten.
- **Fehlerhafter DX11-Modus:** **Arkham City** bietet auch einen DX11-Modus, der moderne Grafiktricks wie beispielsweise Tessellation umfasst. Allerdings ist dieser Modus selbst eine Woche nach Release noch fehlerbehaftet und sorgt für Performance-Einbrüche. Rocksteady empfiehlt, vorerst nur den DX9-Modus zu nutzen, bis ein Patch fertiggstellt wurde. (Stand: 02.12.2011)
- **Kopierschutzmaßnahmen:** Bei der Installation kommt der Securom-Kopierschutz zum Einsatz, zudem muss **Arkham City** online über Games for Windows Live aktiviert werden. Zum Spielen müssen Sie sich per Games for Windows Live einloggen – andernfalls lässt sich der Spielfortschritt nicht speichern, ähnlich wie beim Vorgänger. Das trifft auch auf die Steam-Version zu.


Anders als in den Konsolenfassungen muss Catwoman nicht extra aktiviert werden.


◀ Ohne Nvidia PhysX fehlt der schicke volumetrische Nebel.

▶ Mit Nvidia PhysX gibt's in dieser Szene realistisch wabernden Nebel, der sich sogar aufteilt, wenn eine Figur hindurchläuft.

aber das Chaos und man beginnt, die Rätsel immer gezielter abzuarbeiten. Und das lohnt sich! Denn nur wer alle Riddler-Aufgaben löst, schaltet so erstklassig eingesprochene Tonband-Aufnahmen frei, in denen sich Hugo Strange – oberster Bösewicht in **Arkham City** – mit Gothams Superschurken anlegt. Die Dialoge fügen der Story spannende Details hinzu und sind eine tolle Belohnung für interessierte Spieler, die wirklich alles aus **Arkham City** herausholen wollen. Trotz der Fülle an Nebenaufgaben leidet die Übersicht nie, denn die Kartenfunktion des Spiels ist gut gelöst: Haupt- und Nebenquests lassen sich einzeln anwählen, ein individueller Marker ist ebenfalls möglich und mit der Zeit werden auch sämtliche Riddler-Rätsel übersichtlich verzeichnet.

Weibliche Unterstützung

Mehrmals darf man auch als Catwoman durch Arkham City streifen. Rocksteady hat die Dame ähnlich gut umgesetzt wie Batman: Sie besitzt ein eigenes Bewegungsrepertoire, nutzt eine Peitsche anstelle eines Greifhaken, flitzt an Decken entlang, geht in Kämpfen sogar eleganter zu Werke als Batman selbst. Schön: Nachdem man die Hauptstory durchgespielt hat, darf man frei zwischen Batman und Catwoman wechseln und sich so mit beiden Helden weiter in Arkham City umsehen – denn es gibt auch einige Riddler-Trophäen, die nur das agile Katzenweib einsacken kann.

Toll animiertes Kampfballett

Kämpfe laufen in **Arkham City** ebenso flüssig und sehenswert ab wie im Vorgänger: Batman kann es problemlos mit einem Dutzend Gegner aufnehmen, wirbelt fein animiert durch die Gangsterreihen, kontert Schläge und Tritte mit teils abenteuerlichen Verrenkungen und setzt mit brutalen Kombo-Attacken nach. Diesmal


Ähnlich wie im Vorgänger gibt's auch in **Arkham City** eine kurze, toll gemachte „Fantasy"-Sequenz ... Mehr wird hier nicht verraten!

Catwoman ist ähnlich agil wie Batman, nutzt aber einzigartige Bewegungen und Gadgets – auch mit ihr macht das Erkunden der Stadt riesigen Spaß.

kann Batman seine Gadgets auch aktiv im Kampf einsetzen, etwa das Explosivgel, das hier als eine Art Tretmine funktioniert. Prima: Der Schwierigkeitsgrad fällt etwas höher aus als im Vorgängerspiel, da die Gegner mit der Zeit bessere Ausrüstung verwenden.

Upgrades, Bonusmaps und DLCs

Für besiegte Gegner und gelöste Rätsel erhält Batman Erfahrungspunkte, dank denen er im Level aufsteigt. So darf er eine stattliche Auswahl an Upgrades freischalten, die ihm etwa bessere Panzerung oder Spezialattacken gewähren. Manche Spielfortschritte schalten zudem Bonusmaterial wie Galerien und Hintergrundinfos frei. Obendrein erhält man Zugang zu Bonuskarten und Herausforderungsmissionen, die aber vollständig aus dem Hauptspiel ausgegliedert sind und lediglich der Punktejagd dienen. Wer Spaß daran findet, darf über Games for Windows Live auch zwei DLC-Pakete hinzukaufen, die weitere Bonuskarten mit Robin und Nightwing als coole, spielbare Charaktere hinzufügen. Das Hauptspiel selbst bleibt davon jedoch unberührt – und das ist gut so.

Sehr gute PC-Umsetzung

Batman: Arkham City leistet sich kaum Fehler, der Spielspaß ist auf durchweg hohem Niveau. Allerdings sollten **Batman**-Neulinge in Erwägung ziehen, zunächst den sehr guten Vorgänger **Arkham Asylum** durchzuspielen. Denn **Arkham City** ist eine echte Fortsetzung – die Geschichte knüpft an die Ereignisse des Vorgängers an, setzt also etwas Vorkenntnisse voraus. Auch die Steuerung mit ihren vielen Gadgets und Manövern ist anspruchsvoller geraten als im ersten Teil: Zwar ist **Arkham City** sowohl mit Maus und Tastatur wie auch mit Gamepad hervorragend spielbar, doch Einsteiger sollten zumindest ein paar Minuten Eingewöhnungszeit mitbringen. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, wird mit einem der besten Spiele des Jahres belohnt. Ein moderner Klassiker, der auf dem PC dank einer exzellenten Umsetzung mit toller Technik und gut angepasster Steuerung die eindeutig beste Figur abgibt.

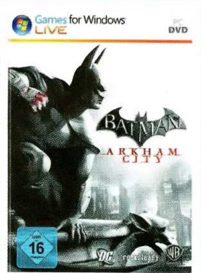


Batman kommt in **Arkham City** noch düsterer und härter rüber als im Vorgänger – nicht nur Fans der Comicvorlage dürfen jubeln!



Die wenigen Bosskämpfe wirken zwar etwas aufgesetzt und sind generell zu leicht, doch dafür entschädigt die brillante Inszenierung.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	25.11.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist ungeschnitten und multilingual – so wie es sein soll.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GZ/Athlon X2 4800+, 2 GB RAM, ATI 3850HD/Geforce 8800 GT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Arkham City ist ein reiner Einzelspielertitel. Neben der Hauptkampagne gibt's aber noch zusätzliche Herausforderungskarten, die mit kostenpflichtigen DLCs erweitert werden.

MAX. SPIELERANZAHL	–
SPIELMODI	–

Felix meint

„Ich verrate Ihnen ein Geheimnis: Ich bin Batman!"

Mein Vorurteil ▸ Schon den Vorgänger habe ich drei Mal mit allen Secrets durchgespielt – auf **Arkham City** hatte ich mich daher wahnsinnig gefreut.

Spätestens nach dem zweiten Durchspielen steht für mich fest: **Batman: Arkham City** ist mein persönliches Spiel des Jahres. Erst als ich alle 440 Riddler-Aufgaben gemeistert, alle Nebenquests gelöst, jeden Winkel erforscht hatte, konnte ich das Spiel aus der Hand legen. Dass manche Charaktere in der Story etwas zu kurz kommen und der DX11-Modus noch seine Fehler hat, kann ich da locker verzeihen. Rocksteady hat offensichtlich viel Zeit und Mühe in die PC-Version gesteckt: Die Grafik ist besser als auf den Konsolen, die Steuerung funktioniert prima und die zusätzlichen Effekte können sich sehen lassen – so etwas ist heutzutage ja (leider) keine Selbstverständlichkeit mehr.



Viele der 440 (!) Riddler-Herausforderungen beschränken sich auf simple Schalterrätsel und Geschicklichkeitstests – Spaß machen diese Nebenaufgaben trotzdem.

Wertung

PRO
- Fantastische Atmosphäre
- Exzellente Spielbarkeit
- Umfangreich (ca. 30 Stunden)
- Hervorragende, moderne Grafik
- Gute Story mit tollen Charakteren
- Geschmeidiges Kampfsystem
- Klasse Soundtrack, geniale Sprecher
- Feine PC-Umsetzung

CONTRA
- Hürden für Einsteiger
- DX11-Modus noch fehlerbehaftet

GRAFIK	10
SOUND	10
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
92	--



Nicht nur auf dem Highway, auch auf den Nebenstraßen ist die Hölle los. Hier fliehen wir auf einer malerischen Landstraße in einem Mustang vor der Polizei.



Bei dieser Quick-Time-Sequenz zu Beginn des Spiels helfen Sie dem Helden Jack Rourke dabei, aus einer Schrottpresse zu entkommen.



Die Rennen in den Rocky Mountains sind eines der Highlights des Spiels und machen mit einem PS-starken Porsche unter dem Hintern erst richtig Spaß.

Need for Speed: The Run

Handbremse angezogen?

Genre: Rennspiel | Entwickler: EA Blackbox | Hersteller: Electronic Arts

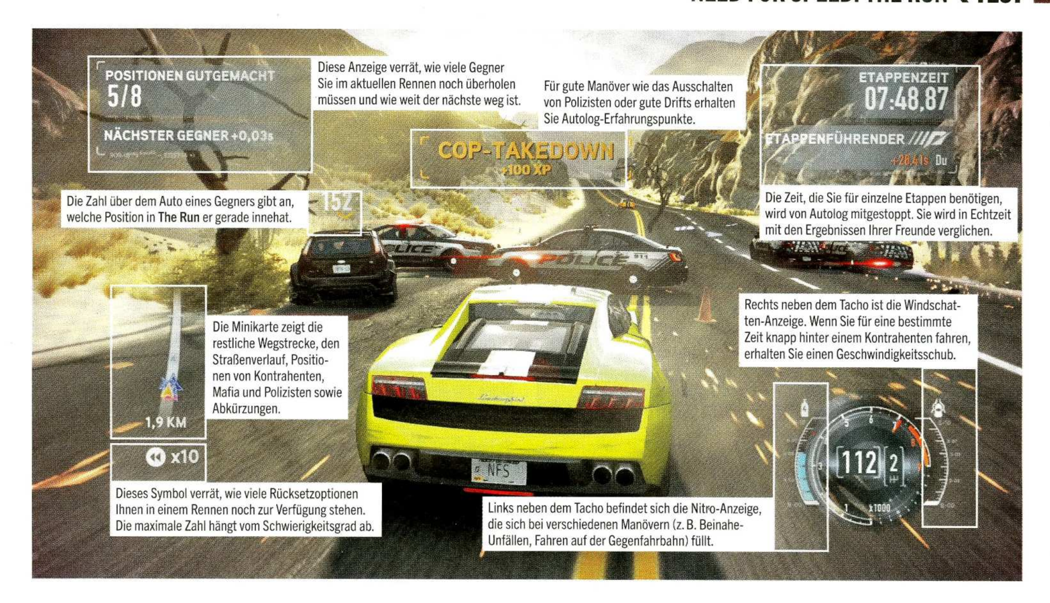
Text: Wolfgang Fischer

Falscher Alarm: Das neue **NfS** ist doch nur ein fast normales Rennspiel.

Als auf der E3 dieses Jahr anhand einer Präsentation klar wurde, was Electronic Arts mit dem neuesten **Need for Speed**-Ableger vorhatte, ging ein Aufschrei durch die Fan-Community. Schnelle Arcade-Racing-Action in Verbindung mit Quick-Time-Sequenzen und einer packenden Story – kann das funktionieren? Anscheinend bekam EA durch das negative Feedback kalte Füße, denn die Testversion, die uns kurz vor Veröffentlichung des Spiels erreichte, bot fast ausschließlich pure Rennspielkost nach typischer **Need for Speed**-Manier. Die zuvor viel gepriesene Story um den Profifahrer Jack Rourke, der Schulden bei der Mafia hat und sich deswegen auf ein illegales Straßenrennen von San Francisco nach New York einlässt, ist nur noch in Fragmenten enthalten und wirkt daher oberflächlich und unlogisch. Und auch die angekündigten Quick-Time-Einlagen halten sich glücklicherweise sehr in Grenzen. Sie sind, was die Grafik angeht, eine Klasse schlechter als Strecken, Fahrzeuge oder Schadensmodell in den Rennsequenzen und obendrein spielerisch komplett belanglos und öde. Das ist schon etwas überraschend, schließlich nutzt Entwickler Blackbox für beides den Frostbite-2.0-Grafikmotor, der auch **Battlefield 3** antreibt.

Atmosphärische Strecken

Der eigentliche Star des Spiels sind die mehr als 50 in zehn Etappen unterteilten Strecken: Sie sind abwechslungsreich, stimmungsvoll und durchweg hübsch in Szene gesetzt. Das Rennen führt Sie durch den Yosemite Nationalpark über staubige Landstraßen in die Rocky Mountains und schließlich über weitläufige Highways nach Chicago und New York. Vor allem bei der Darstellung von Wettereffekten spielt die Engine ihre Stärken aus, was unter anderem die Rennabschnitte in den Rockies zu einer außergewöhnlichen Erfahrung macht. Hier erleben Sie auch eines der wenigen echten Highlights von **The Run**: Während Sie verheerenden Lawinen ausweichen, liefern Sie sich ein



packendes, bis in die Haarspitzen geskriptetes Duell gegen einen KI-Fahrer.

Keine Tuning-Möglichkeiten

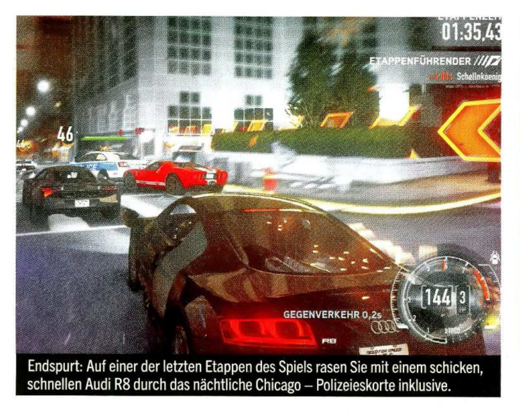
Derartige Aufeinandertreffen mit besonders starken Gegnern sind übrigens die einzige Möglichkeit, im Storymodus neue Fahrzeuge freizuschalten. Eine großartige Auswirkung auf das Gameplay haben diese speziellen Wagen jedoch nicht. Sie verfügen wie alle Autos einer bestimmten Klasse über fast identische Grundwerte. Nur das Handling ist jeweils unterschiedlich. Da **The Run** auch keinerlei Tuning-Möglichkeiten bietet, bringt die Wahl eines schwerer zu fahrenden Vehikels nur Nachteile mit sich. Mit welcher Fahrzeugklasse Sie die kommenden Etappen starten dürfen, bestimmt übrigens das Spiel. Wer mit gewähltem Gefährt nicht zufrieden ist, steuert während eines Rennens einfach eine Tankstelle an.

Nervige Reset-Spielmechanik

Abgesehen von den Duellen mit besonderen Fahrern bietet **The Run** insgesamt zu wenig Abwechslung in Sachen Renn-Action. Viel zu oft lautet die Aufgabe nur: Überholen Sie in X Kilometern Y Gegner. Dabei kommt aufgrund der großzügigen Gummiband-KI, die einen Teil des Fahrerfelds lange zusammenhält, nur gegen Ende des Abschnitts Spannung auf. Eliminator- und Checkpoint-Rennen sind vor allem dann interessant, wenn sich Polizisten oder die Mafia in die Hatz nach vorderen Plätzen einschalten. Allerdings steigt damit in der Regel auch der Frustfaktor. Nicht selten enden Drängeleien mit Ordnungshütern oder Gangstern damit, dass Sie ein wenig von der Strecke abkommen, was die sehr restriktive Reset-Mechanik von **The Run** fast immer bestraft. Besonders ärgerlich, wenn Sie nach einem kleinen Ausritt ins Kiesbett schon wieder fast auf der Strecke sind und vom Spiel dennoch an den letzten Checkpoint zurückgesetzt werden und über einen fliegenden Start ins Rennen zurückkehren müssen. Die Reset-Option hat natürlich auch ihr Gutes: Wenn Sie sich mal besonders doof angestellt haben, dürfen Sie per Knopfdruck den aktuellen Rennabschnitt nochmals

Need for Speed: The Run im direkten Vergleich mit den beiden Vorgängern

	Need for Speed: The Run	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Need for Speed: Hot Pursuit
Entwickler	EA Blackbox (NfS Undercover)	Slightly Mad Studios (NfS: Shift)	Criterion (Burnout-Serie)
Ausrichtung	Arcade-Racing	Simulation	Arcade-Racing
Autos	mehr als 120	mehr als 140	mehr als 60
Strecken	mehr als 50 in 10 Etappen (keine lizenzierten Kurse)	mehr als 40 (originale und fiktive)	ca. 200 Kilometer Straßennetz
Autolog	ja	ja	ja
Grafik-Engine	Frostbite 2.0	Madness-Engine	Chameleon-Engine
Kopierschutz	Origin (Online-Aktivierung)	DVD-Abfrage	DVD-Abfrage
Soundtrack	Mischung aus lizenzierten Tracks und atmosphärischer Musikuntermalung (nicht frei wählbar)	Frei wählbare, lizenzierte Tracks (EA Trax)	Frei wählbare, lizenzierte Tracks (EA Trax)
Tuning	Nein	Leistungs- und Optik-Tuning	Nein
Waffen	Nein	Nein	Ja
Kameraperspektiven	3 (Motorhaube, Stoßstange, Verfolger)	5 (Motorhaube, Stoßstange, Verfolger, Cockpit, Helm)	3 (Motorhaube, Stoßstange, Verfolger)
Mehrspielerfunktionen	6 Spielmodi, bis zu 8 Spieler	5 Spielmodi, bis 12 Spieler	3 Spielmodi, bis zu 8 Spieler
Schadensmodell	Optisch (Totalschäden nach Reset wieder repariert)	Optisch und mechanisch (optional)	Optisch (Totalschaden möglich)
Polizeiverfolgungsjagden	Ja, Polizei nicht spielbar	Nein	Ja, Polizei auch spielbar
Wertung in Prozent	79 (PC ACTION 01/11)	88 (PC ACTION 05/11)	82 (PC ACTION 12/10)



Endspurt: Auf einer der letzten Etappen des Spiels rasen Sie mit einem schicken, schnellen Audi R8 durch das nächtliche Chicago – Polizeieskorte inklusive.

Bei diesem Eliminator-Rennen im amerikanischen Death Valley, wo gerade ein Sandsturm tobt, geht es darum, Gegner zu überholen und vor ihnen zu bleiben.

fahren. Die Anzahl der verfügbaren Rücksetzmöglichkeiten hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Kurzer, seelenloser Storymodus

Haben Sie nach etwa sechs bis acht Stunden (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) den Story-Modus des Spiels beendet, dürfen Sie entweder versuchen, Ihre Gesamtzeit für **The Run** zu verbessern, oder Sie testen Ihr Können in einem der anderen Spielmodi. Im Online-Modus dürfen Sie in verschiedenen Renn-Events gegen bis zu sieben andere Fahrer antreten, während Sie im Challenge-Modus die Etappen des Story-Parts mit anderen Missionsvorgaben und Fahrzeugen erneut erleben.

Rückkehr des coolen Autologs

Wie die beiden Vorgänger **Shift 2 Unleashed** und **Need for Speed: Hot Pursuit** bietet auch **The Run** wieder das Autolog-Feature. Dieses erfasst all Ihre Fortschritte in den verschiedenen Modi des Spiels (Etappen im Storypart, Platzierungen in den Online-Mehrspieler-Rennen und Medaillen im Challenge-Modus) und vergibt Erfahrungspunkte für Erfolge. So steigen Sie nach und nach im Level auf und schalten neue Profilhintergründe, nützliche Fahrerfähigkeiten wie Nitro-Boost oder Windschatten-Beschleunigung und weitere Inhalte frei. Das Autolog sorgt auch dafür, dass **Need for Speed: The Run** nach dem Durchspielen von Story- und Challenge-Modus selbst für Solospieler interessant bleibt. Es informiert Sie ständig über die neuesten Errungenschaften der Spieler auf Ihrer Freundesliste und schlägt Ihnen sinnvolle Aktivitäten vor.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	17.11.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ungeschnitten und harmlos: Schließlich rasen Sie über menschenleere Straßen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Duo E4400 2,0 GHz/Athlon X2 5000+ 2,6 GHz, Geforce GTS 9800GT/ Radeon HD 4870, 3 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hier warten diverse freischaltbare Fahrzeuge und sechs Spielmodi, die nicht zuletzt dank des Autolog-Features Spaß machen.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	6

Wolfgang meint

„Gut, aber nicht gewohntes NfS-Niveau"

Mein Vorurteil ▸ Nach den Präsentationen und Anspielmöglichkeiten im Vorfeld sind meine Erwartungen an **The Run** im Keller. Das wird nix!

Man merkt **The Run** an, dass viele Spielelemente ursprünglich anders gedacht waren und dann noch notdürftig in Form gepresst wurden. Der Story-Modus verdient diesen Namen kaum, die geplanten Quick-Time-Sequenzen wurden fast komplett entfernt und das Freischalten neuer Autos verkommt zu einer Randnotiz. Ebenfalls nervig: Durch Gummiband-KI, Skripts und einen nicht zu unterschätzenden Zufallsfaktor wird manches Rennen fast zum Glücksspiel. Nicht zuletzt auch wegen der oft unglücklich gewählten automatischen Rücksetzpunkte. Dass **The Run** dennoch Spaß macht, liegt am gewohnt guten Autolog-Feature und den abwechslungsreichen Strecken. Dank Frostbite-2.0-Engine sehen manche Abschnitte wirklich klasse aus, vor allem die Naturschauplätze.

Thorsten meint

„Besser als befürchtet, schlechter als erhofft!"

Mein Vorurteil ▸ Im Gegensatz zu vielen Kollegen haben mich die Trailer nicht abgeschreckt – den cineastischen Ansatz finde ich durchaus spannend.

Es ist ein Jammer: **The Run** sieht klasse aus, steuert sich ordentlich und kommt mit einer packenden Grundidee daher – sabotiert aber alle guten Ansätze mit seinen nervigen Skripts. Wenn ich ein Rennen verliere, nur weil die Gummiband-KI kurz vor der Ziellinie plötzlich absurde Züge annimmt, dann ist das einfach nicht akzeptabel. Zudem entpuppt sich die nett gemeinte Story schnell als pure Staffage ohne denkwürdige Charaktere oder Wendungen – doof, so was!

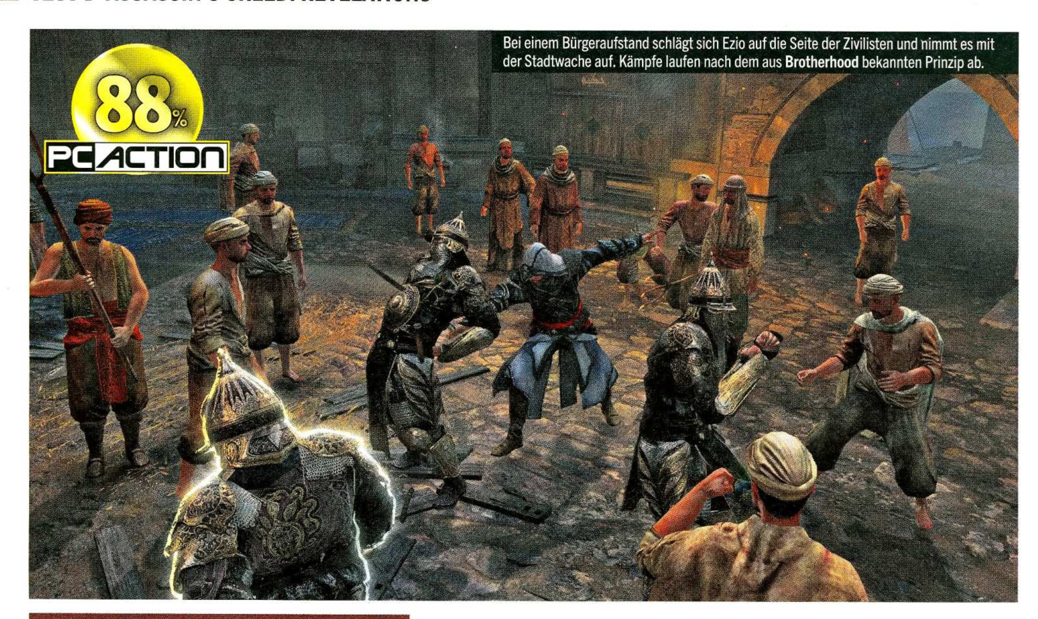
Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Strecken
- Gute Arcade-Steuerung
- Motivierendes Autolog-Feature
- Hübsch gestaltete Fahrzeuge
- Gelungenes Schadensmodell
- Faire Gummiband-KI …

CONTRA
- … die aber furchtbar nerven kann
- Belangloser Story-Modus
- Schwache Quick-Time-Sequenzen
- Teils sehr geskriptete Rennabschnitte

GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	77



Bei einem Bürgeraufstand schlägt sich Ezio auf die Seite der Zivilisten und nimmt es mit der Stadtwache auf. Kämpfe laufen nach dem aus **Brotherhood** bekannten Prinzip ab.

Assassin's Creed: Revelations

Expressmord im Orient

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft

Text: Viktor Eippert

Trotz kleinerer Abnutzungserscheinungen ein gelungenes Finale!

In regelmäßigen Abständen wogen Wellen geschmeidig an die Küste einer kleinen Insel. Mysteriöse Steinquader ragen bedrohlich aus dem Boden des Eilands. Inmitten dieser Szenerie erwacht ein Mann und rappelt sich langsam vom Boden auf. Ist es der Meisterassassine Ezio Auditore da Firenze, dessen Geschicke wir in den letzten beiden Serienteilen lenkten und dessen Abenteuer in **Assassin's Creed: Revelations** zu Ende geführt werden soll? Nein, nicht Ezio streift sich in dieser Eröffnungsszene von **Revelations** beim Aufstehen den Sand von den Klamotten. Es ist sein Nachfahre Desmond Miles – der eigentliche Protagonist der **Assassin's Creed**-Reihe. Wir erinnern uns kurz: Mithilfe einer hochentwickelten Maschine, dem Animus, kann Desmond verborgene Erinnerungen seiner Vorfahren in seiner eigenen DNA reaktivieren. Auf diese Weise durchlebt er die Vergangenheit der beiden Meisterassassinen Ezio und Altair Ibn-Al'Ahad, die man in den bisherigen **Assassin's Creed**-Teilen zusätzlich zu Desmond verkörperte.

Gestrandet im Animus

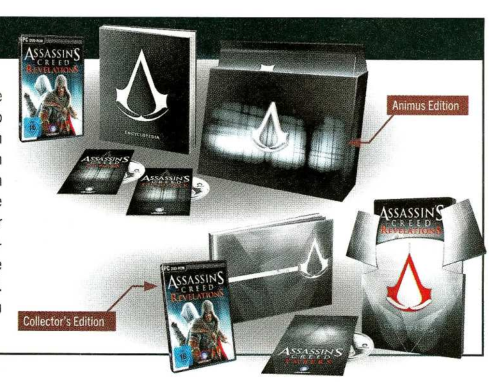
Revelations knüpft direkt an den Cliffhanger des **Vorgängers Assassin's Creed: Brotherhood** an. Wer die beiden Vorgängerspiele also nicht gespielt hat, hat

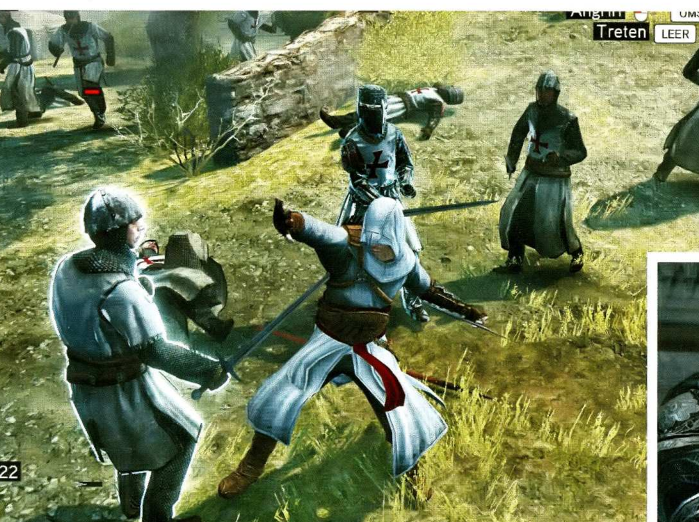
Die Sammlereditionen im Check

Traditionell kommen für das neue Assassin's Creed mehrere Sondereditionen in den Handel. Und das ist drin:

Collector's Edition (ca. 60 Euro): Enthält ein Artbook, den Spiele-Soundtrack, den animierten Kurzfilm Assassin's Creed: Embers und drei Spielinhalte zum Herunterladen (die Einzelspielermission „Kerker von Vlad, dem Pfähler" sowie die beiden Mehrspielerskins Kreuzritter und der Osmanische Narr).

Animus Edition (ca. 80 Euro): Die exklusiv bei Gamestop oder im Ubishop erhältliche Animus Edition fährt noch größere Geschütze auf. Neben dem Soundtrack und dem Kurzfilm erhalten Sie zusätzliche Downloadinhalte (Eine besondere Rüstung sowie ein größerer Munitionsbeutel). Das Herzstück der Edition ist die über 250-seitige Enzyklopädie voll mit Infos rund um **Assassin's Creed**. Verpackt ist das Ganze in einer schicken Animus-Box.





◀ An gewissen Punkten im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Altair, dem Helden des ersten **Assassin's Creed**. In diesen Abschnitten erfahren Sie, was nach dem offenen Ende des ersten Teils mit Altair passierte.

▼ Ezio reist nach Konstantinopel, um dort fünf solcher kreisrunder Schlüssel zu suchen. Nur damit kommt er in Altairs sagenumwobene Bibliothek.



keine Chance, die komplizierte Story zu durchblicken – das Wissen über etablierte Charaktere und vergangene Geschehnisse wird zwingend vorausgesetzt. Nach den Ereignissen des recht verwirrenden Finales von **Brotherhood** fällt Desmond ins Koma und kann die Simulation im Animus nicht mehr verlassen. Sein Verstand ist damit überfordert, die vielen Persönlichkeiten mit Ezio, Altair und seiner eigenen zu verarbeiten. Die zuvor beschriebene Insel ist Desmonds einziger Zufluchtsort in dem Wirrwar aus Erinnerungen. Um nicht seinen Verstand zu verlieren, muss Desmond ein letztes Mal die Erlebnisse seiner beiden Vorfahren durchstreifen und dort lose Enden miteinander verknüpfen. **Revelations** klärt also nun endlich viele der bisher offenen Fragen über Altair und Ezio sowie deren Zusammenhänge und bringt ihre Geschichten zu einem sinnvollen Abschluss. Daher auch der Titel **Revelations**, der übersetzt „Offenbarungen" bedeutet. Gleichzeitig wirft das neueste Meuchlerkapitel viele neue Fragen auf und endet – Überraschung! – mit einem weiteren Cliffhanger.

Ezios letzte große Aufgabe

Doch was kann Desmond von Ezio überhaupt noch erfahren, nachdem der charmante Italiener in **Brotherhood** bereits seinen Rachefeldzug beendete? So einiges, denn Ezios Reise war damit noch nicht vorbei! Durch einen Brief seines Vaters kriegt Ezio Wind davon, dass unter der Assassinenfestung in Masyaf die versteckte Bibliothek Altairs schlummern soll. Darin befindet sich angeblich ein mächtiges Artefakt, das den Krieg mit den Templern ein für alle Mal zu beenden vermag. Um hineinzukommen, braucht Ezio allerdings fünf Schlüssel, die Altair in Konstantinopel verstecken ließ. Doch auch die Templer wissen davon und so entbrennt ein Machtkampf um die Orientmetropole und die dort verborgenen Schlüssel.

Unterhaltsamer Gameplay-Mix

Neben ihrer spannenden Geschichte zeichneten sich die bisherigen Serienteile seit **Assassin's Creed 2** vor allem durch eine deutliche Weiterentwicklung gegenüber dem jeweiligen Vorgänger aus. Jeder weitere Titel bot dem Spieler viel Neues zu entdecken und ließ so nie Langeweile aufkommen. In Sachen Handlung und Inszenierung der Storymissionen folgt auch **Revelations** diesem Turnus. Kommt Ezios Suche nach den Masyaf-Schlüsseln erst einmal so richtig ins Rollen, steht tolle Unterhaltung auf dem Programm. Erneut erwartet Sie ein abwechslungsreicher Mix aus Schleich-Missionen, Attentaten,

Mit seiner neuen Hakenklinge saust Ezio an Seilen entlang, um schnell weite Strecken zurückzulegen.

Und was ist mit dem Mehrspielerteil?

Im normalen Spielbetrieb konnten wir den Mehrspielermodus leider nicht testen. Immerhin ermöglichte uns Ubisoft, während einer zweistündigen Online-Partie, dessen neue Modi kennenzulernen:

Kopfjagd: Ein Team-Deathmatch, bei dem die Teams regelmäßig die Rollen als Attentäter und Ziel wechseln

Artefakt-Angriff: Capture the Flag, wie man es aus Shootern kennt

Aussätziger: Hier spielen zwei Teams Räuber und Gendarm. Die Aussätzigen müssen Spieler des Gegenteams durch einen Mord anstecken und sie so auf ihre Seite ziehen. Die Gesunden haben den Auftrag, sich möglichst lange erfolgreich zu verstecken, was mit der Zeit natürlich immer schwieriger wird.

Artefakt-Diebstahl: Alle Spieler versuchen, ein Artefakt an sich zu reißen und danach möglichst lange zu behalten und so Punkte zu kassieren. Wird ein Träger ausgeschaltet, wechselt das Artefakt zum Meuchler.

Die Neuerungen auf dem Prüfstand

Viele Neuerungen hat **Assassin's Creed: Revelations** leider nicht zu bieten und davon sind nicht mal alle gelungen. Im Folgenden stellen wir Ihnen die drei wichtigsten Änderungen zum Vorgänger vor:



BOMBENBAU
Die Bomben erfordern etwas Einarbeitung, bieten aber auch unschätzbare Vorteile für alle Spielertypen. Bomben basteln Sie frei nach Ihrem Gusto aus je drei Bestandteilen: Hülle, Pulver und der besonderen Zutat. Die verwendeten Bauteile bestimmen Art und Wirkungsradius der Bombe. Zum Ausschalten größerer Templergruppen eignen sich Sprengbomben, während Rauchbomben bei der Flucht vor Wachen Ezios Haut retten können (siehe Bild). Effektiv und vielseitig!



DIE HAKENKLINGE:
Mit der praktischen Hakenklinge schwingt sich Ezio auf Seilbahnen rasend schnell über Häuserdächer oder nutzt sie während Kämpfen, um Wachen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Außerdem erleichtert das gute Stück die Kletterei, da sich Ezio mit dem Haken an entfernten Kanten festklammern kann, um so größere Abgründe zu überwinden oder schneller an einer Fassade emporzukraxeln. Die Bedienung geht außerdem fix in Fleisch und Blut über.



FESTUNGSVERTEIDIGUNG:
Konstantinopel besteht aus sieben Stadtteilen, die Sie durch Mord-Missionen von den Templern übernehmen können. Verhalten Sie sich langfristig zu auffällig, versuchen die Templer eroberte Viertel zurückzugewinnen – in einem Tower-Defense-Spiel. Sie platzieren Barrikaden und Assassinen-Einheiten, um so anstürmende Templer abzuwehren. Das Minispiel wirkt arg aufgesetzt und der Schwierigkeitsgrad der Angriffswellen ist schlecht balanciert.

Kämpfen, Akrobatik-Passagen und Undercover-Einlagen. Richtig klasse sind die Levels, in denen Sie die Schlüssel bergen. Sie begeistern mit denkwürdigen Momenten und erinnern an die Romulusgräber von **Brotherhood**.

Alte Elemente, alte Probleme

Der gewohnte Entwicklungssprung bleibt mit **Revelations** jedoch aus. Ein paar Neuerungen bietet Ubisofts Meuchelspiel zwar, aber im Kern setzt Ihnen Ezios drittes Abenteuer genau die gleichen Aufgaben vor, mit denen Sie sich in **Brotherhood** bereits ausgiebig die Zeit vertrieben haben. Sie erklimmen Aussichtspunkte, erobern Festungen der Templer und erdolchen deren Hauptmänner, renovieren befreite Stadtviertel, werben neue Rekruten an und bilden diese aus. Mit den alten Aufgaben kehren aber auch die alten Probleme zurück. So fehlt Ihnen anfangs ständig Geld, um Geschäfte zu renovieren und damit Ihre Einnahmen zu steigern. Später im Spiel baden Sie dagegen im Wohlstand und wissen nicht, wohin mit dem ganzen Schotter. Die Schlagkraft der Assassinen-Gilde blieb ebenfalls unangetastet. Rekruten, die Sie per Tastendruck zu Hilfe rufen, machen selbst mit großen Gegnergruppen kurzen Prozess.

Furiose, aber leichte Kämpfe

Greifen Sie mit Ezio persönlich zur Klinge, laufen die Kämpfe nach dem bereits gewohnten Prinzip ab. Entweder Sie kontern gegnerische Angriffe oder Sie verfolgen eine offensive Strategie mit der Rage-Mechanik. Denn sobald Ezio genug Treffer landet, verfällt er in einen Rauschzustand und erledigt weitere Gegner mit nur einem Hieb – sofern er zwischenzeitlich nicht selbst erwischt wird. Das funktioniert selbst bei besonders starken Gegnern wie gepanzerten Lanzenkämpfern oder erfahrenen Janitscharen, den Elitekriegern des osmanischen Sultans. Da Stadtwachen und Templer stets brav der Reihe nach angreifen, werden Sie dabei selten gefordert. Die Nebenaufträge bleiben dieses Mal qualitativ hinter dem tollen Missionsdesign des Vorgängers zurück. Während die optionalen Missionen in **Brotherhood** – insbesondere die von Leonardo da Vinci – selbst den Storyaufträgen das Wasser reichen konnten, bieten die Sekundärmissionen von **Revelations** nur Standardkost. All das sorgt erstmals für leichte Abnutzungserscheinungen der Serie und gibt einem stellenweise ein unangenehmes Déjà-vu-Gefühl.

Stimmungsvolle Zeitreise

Bei der Atmosphäre geben sich die Entwickler indes keine Blöße. Überall schlendern gut animierte Stadtbewohner durch die verwinkelten Gassen. Am Basar feilschen Händler mit ihren Kunden, Gaukler führen Kunst-

stücke vor und Kurtisanen umwerben wohlhabende Männer im Reichenviertel. Dank detailliert gestalteter Roben erkennt man auf den ersten Blick, zu welcher Bevölkerungsschicht jede Person gehört. Das gilt in gleichem Maße für die Wahrzeichen Konstantinopels. Egal ob Hagia Sofia, Topkapi-Palast oder Galataturm: Der Wiedererkennungswert ist immens. Einträge in der Animus-Datenbank geben zudem zahlreiche Hintergrundinformationen zu den Monumenten sowie allen entscheidenden Charakteren von **Revelations**. Alle Spielfiguren sind sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch souverän vertont und streuen oft Akzente oder gar ganze Worte und Redewendungen in ihrer Muttersprache in die Gespräche ein. Das haucht dem orientalischen Ambiente zusätzliches Leben ein.

Kurze Altair-Intermezzos

Zwei weitere Pluspunkte sind die Passagen mit den anderen Helden. Ab und an – wir wollen hier lieber nicht die genauen Hintergründe verraten – schlüpfen Sie auch in die Haut von Altair und erleben kleine Episoden aus seinem Leben. Darin müssen Sie zwar auch kämpfen, klettern und meucheln, vor allem aber dienen diese Missionen als Story-Element. Sie erfahren darin, was nach dem ersten **Assassin's Creed** mit dem Spielhelden passierte und wie er die Weichen für Ezios Abenteuer stellte. Diese netten Gameplay-Häppchen sind eine willkommene Auflockerung im Spielverlauf, bieten interessante Szenarien und eine spannende Story.

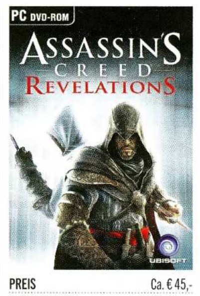
Krasser Genre-Mix als Bonus

Auch Desmond darf in **Revelations** wieder ran. In den bisherigen Spielen gerieten seine Auftritte stets ziemlich kurz. So ist es auch im nun insgesamt vierten **Assassin's Creed**, doch diesmal sind sie auf eine neue, kreative Art verpackt. Sie schalten durch das Aufsammeln von Datenfragmenten im virtuellen Konstantinopel Desmonds Erinnerungen frei. Darin erfahren Sie Desmonds Vorgeschichte bis zu dem Punkt, als er von den Templern in der Moderne entführt wird und das erste **Assassin's Creed** beginnt. Spielerisch sind diese Abschnitte sehr abgefahren und wirken wie eine Mischung aus **Mirror's Edge**, **Portal** und **Minecraft**. Sie durchqueren abstrakte Räume, weichen Fallen aus und haben die Fähigkeit, Plattformen vor Ihnen in der Luft zu erschaffen. Diese wiederum werden von Kraftfeldern beeinflusst, ähnlich den Schwerkraftfeldern aus **Portal 2**. Das ist zunächst ein wenig befremdlich, spielt sich aber interessant und ergibt bald mehr Sinn. Denn je mehr dieser Missionen Sie meistern, desto fordernder werden die Abschnitte und desto mehr von Desmonds Vergangenheit wird offenbart. Gegen Ende, also bei Desmonds jüngsten Erinnerungen, werden die Levels optisch immer realistischer, seine Erinnerung also klarer. Als würde der Animus direkt auf ihn reagieren.

Schöne PC-Umsetzung

Anders als bisher konnte sich Ubisoft beim neuesten Assassinenspiel nicht so viel Zeit für die PC-Umsetzung lassen. Mit dem simultanen Release für Konsolen und Heimcomputer hat es zwar schon wieder nicht geklappt, doch dieses Mal war es wirklich knapp. PC-Spieler müssen gerade mal zwei Wochen länger auf Ezios drittes Abenteuer warten. Da ist es umso erfreulicher, dass die PC-Fassung trotzdem nochmals aufpoliert wurde und sich nicht wie eine schwache Portierung anfühlt. Texturen und Charaktermodelle sehen am Rechenknecht deutlich knackiger aus, Lichteffekte kommen etwas besser zur Geltung und die Ladezeiten sind kürzer als auf PS3 und Xbox 360. Auch die Steuerung wurde gut an Maus und Tastatur angepasst und lässt sich wie in **Brotherhood** frei belegen. Die sage und schreibe elf verschiedenen Tonspuren (neben Deutsch und Englisch zum Beispiel auch Niederländisch, Polnisch, Schwedisch und Norwegisch), die bei der Installation auf die Festplatte übertragen werden, setzen der guten Umsetzung sogar noch die Krone auf. Sehr vorbildlich, Ubisoft!





PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	01.12.2011
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Und die gezeigte Gewalt ist gerade bei den Kämpfen durchaus deftig!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6700/Athl 64 X2 6000+, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zehn Modi, 17 Karten, diverse Neuerungen. Wir konnten den Modus allerdings noch nicht ausprobieren. Mehr Infos dazu finden Sie im Kasten auf Seite 55!

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	10

Sebastian meint

*„Das Spiel wirkt wie ein Add-on zu **Brotherhood**!"*

Mein Vorurteil › Ubisoft schaffte es jedes Mal, mit den neuen **Assassin's Creed**-Teilen die Vorgänger zu übertreffen. Das erwarte ich nun auch!

Ich hatte meinen Spaß mit dem Spiel, empfand es aber stellenweise zu sehr als eine Art Riesen-Add-on zu **Assassin's Creed: Brotherhood**. Im Grunde genommen erledige ich in **Revelations** neben der Haupthandlung fast dieselben Aufgaben wie im Vorgänger und echte Neuerungen sind rar. Schlecht ist das Spiel deswegen noch lange nicht, nur stellt es halt nicht mehr seinen Vorgänger in den Schatten – eine Leistung, die den letzten Teilen locker gelang. Von Ubisoft erhoffe ich mir als Nächstes nun einen echten dritten Teil und damit ein Spiel, das mir wirklich Neues bietet.

Viktor meint

„Tolles, aber innovationsarmes Finale!"

Mein Vorurteil › Oje, schon wieder ein neues **Assassin's Creed**? Die Ubis geben aber ganz schön Gas. Ob da auf Dauer nicht die Qualität drunter leidet?

Ich eröffne diesmal direkt mit einer Bitte: Liebes Ubisoft-Montreal-Team, bitte nehmt euch reichlich Zeit für die Entwicklung von **Assassin's Creed 3**, verschiebt wenn nötig den Release! **Revelations** ist ein grandioses Spiel und ich hatte wieder viel Spaß mit Ezio. Doch gleichzeitig bin ich auch ein wenig froh darüber, dass die Geschichte um den charmanten Italiener zu Ende gesponnen wird. Denn das ebnet den Pfad für einen Settingwechsel und frische Ideen. Die habe ich in **Revelations** nämlich trotz der spannenden Handlung und der tollen Orient-Atmosphäre vermisst.





Die Fahrt zum nächsten Tatort können Sie auch überspringen, indem Sie Ihren Partner hinters Steuer lassen.

Eine typische Szene: Der Verdächtige (Bild oben rechts) geht noch während des Verhörs stiften und wir müssen ihn zu Fuß verfolgen – um ihn zu stoppen, genügt ein Warnschuss.

L.A. Noire

Zeugenschussprogramm

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Team Bondi | Hersteller: Rockstar Games

Text: Thorsten Küchler

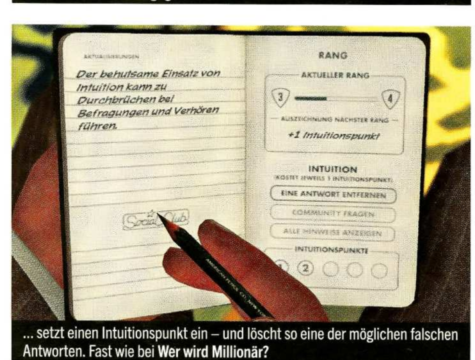
Rockstars interaktiver Krimi – nun endlich auch für den PC!

Ganze sechs Monate hat es gedauert, das Konsolen-Highlight **L.A. Noire** für den PC umzusetzen. Die gute Nachricht: Rockstar hat aus dem **GTA IV**-Desaster gelernt – größere Bugs konnten wir nicht feststellen. Die schlechte Nachricht: Auch auf dem heimischen Rechner ist das kriminalistische Action-Adventure zwar ein faszinierendes, aber auch ein enorm sperriges Stück Software. Der Held des Spiels ist Cole Phelps, ein Kriegsveteran, der auf Polizist umgeschult hat. Mit ihm erleben Sie eine ebenso komplexe wie ernsthaft erzählte Handlung im Los Angeles der 1940er-Jahre: Drogendelikte, Korruption und ein mysteriöser Seelenklempner – das ist der Stoff, aus dem die Entwickler ein überaus packendes Erlebnis gezimmert haben. Der Clou: Drei Handlungsstränge verlaufen parallel zueinander und werden erst im letzten Drittel miteinander verbunden – ebenso komplex wie clever. Dabei unterteilt sich die Story in fünf Dezernate (Drogen, Sitte, Verkehr, Brand und Mord) mit jeweils mehreren aufzuklärenden Verbrechen. Der grundsätzliche Ablauf bleibt stets gleich: Sie fahren durch die offene Spielwelt gen Tatort, suchen dort nach Hinweisen und verhören anschließend Zeugen sowie Verdächtige. Wer sich also die Action-Schlagseite eines **GTA** erhofft hat, wird enttäuscht. Denn **L.A. Noire** nutzt seine nicht besonders gehaltvollen Schießereien und Faustkämpfe nur als kurze Intermezzi – die Sie wahlweise sogar jederzeit überspringen können.

Die interaktiven Gespräche mit Zeugen und Verdächtigen sind das wichtigste Spielelement von **L.A. Noire** – ungewöhnlich und packend.



Wer nicht erkennt, ob sein Gegenüber flunkert oder die Wahrheit spricht (dieser Bursche hier lügt ganz offensichtlich) ...



... setzt einen Intuitionspunkt ein – und löscht so eine der möglichen falschen Antworten. Fast wie bei **Wer wird Millionär?**

Stattdessen stehen andere „Gefechte" im Mittelpunkt – nämlich die mit Worten. Durch eine moderne Animationstechnik verfügt jeder Spielcharakter über eine erstaunlich lebensechte Mimik. Und anhand dieser müssen Sie erkennen, ob Ihr Dialogpartner die Wahrheit spricht oder schamlos lügt. So faszinierend das Analysieren der Gesichtsbewegungen auch ist, es hat auch seine Schwächen: Einige Figuren agieren schlichtweg zu übertrieben, während andere völlig unlogische Dinge von sich geben. Wenn Sie mal nicht weiterwissen, kommt das Intuitionssystem zum Einsatz: Streichen Sie eine falsche Antwort oder schauen Sie sich an, wie die anderen **L.A. Noire**-Spieler an dieser Stelle reagiert haben –

Stärken & Schwächen der PC-Version

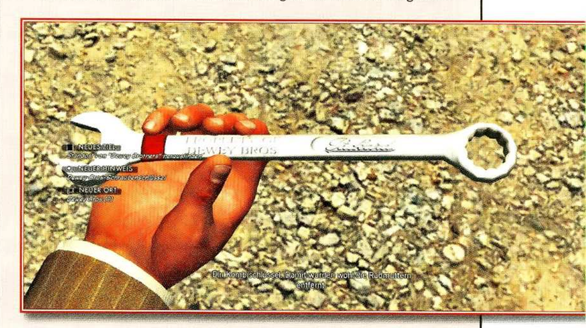
Fast ein halbes Jahr hat Rockstar gebraucht, um das Spiel für den PC umzusetzen. Was wurde in dieser Zeit verbessert, welche Fehler wurden belassen? Ein Überblick:

- Kostenlose Download-Inhalte: Die PC-Umsetzung enthält ab Werk alle DLC-Inhalte der Konsolenfassungen. Im Einzelnen sind das: die Bonusfälle „Der Wagen des Konsuls", „Die nackte Stadt", „Nicholson Galvanisierung", „Kifferwahnsinn" und „Falsche Papiere" sowie zwei zusätzliche Helden-Outfits und das „Chicago Piano"-Maschinengewehr.



- Optische Kleinigkeiten: Die HUD-Anzeigen lassen sich (optional) vergrößert darstellen, zudem unterstützt das Spiel Nvidias 3D-Vision-Technik.
- Praktische Suchhilfe: Nähert man sich einem wichtigen Beweisstück, so wird (optional) ganz kurz eine Miniaturlupe eingeblendet.

- Grafik: Durch die höhere Auflösung am PC sieht das Spiel teilweise sogar schlechter aus als auf Xbox und PS3 – der Unterschied zwischen den detaillierten Gesichtern und den teils schlimmen Umgebungstexturen fällt einem so viel mehr auf. Zudem werden einige Schatten falsch dargestellt.



- Viel zu träges Notizen-System: Wie schon in den Konsolenversionen werden einige Hinweise erst dann als gesehen registriert, wenn der jeweilige deutsche, furchtbar laaangsame Untertitel komplett durchgelaufen ist – das nervt.
- Verkorkste Steuerung mit Maus und Tastatur: Egal ob bei den Schießereien oder beim Fahren durch die Stadt – die Kontrollen sind zu störrisch.



Die (langwierige) Untersuchung der Tatorte nimmt ein Drittel der Spielzeit ein. Stoßen Sie dabei auf ein bedeutendes Detail, zoomt die Kamera näher heran (Bild rechts).

dieses Joker-System erinnert an die TV-Sendung **Wer wird Millionär?**. Auch bei der Untersuchung von Tatorten greift man Ihnen unter die Arme: Sobald sich Ihr Held einem wichtigen Gegenstand nähert, ertönt ein markantes Klaviergeklimper und (so Sie eines angeschlossen haben) Ihr Gamepad beginnt zu vibrieren. Neu in der PC-Version: Auf Wunsch können Sie auch eine optische Hilfe zuschalten, die Ihnen die Suche nach Beweisstücken erleichtert.

Los Angeles hat viel zu bieten

Wer hingegen mit Maus und Tastatur spielt, hat weniger Freude: **L.A. Noire** steuert sich mit dem PC-typischen Kontrollduo mau bis furchtbar. Besonders das Schießen ist extrem unpräzise. Aber selbst dieser Makel kann dem Spiel nicht seine enorme Faszination nehmen: Wenn man sich auf das ruhige Tempo und den neuartigen Quassel-Adventure-Ansatz einlässt, dann gibt **L.A. Noire** ganz viel zurück – denkwürdige Dialoge, packende Storywendungen, rührende Emotionen, clever konstruierte Kriminalfälle und eine authentische Spielwelt. Letztere ist übrigens deutlich interaktiver als die eines **Mafia 2**: So können Sie beispielsweise optionale Straßenverbrechen aufklären. Diese sind zwar zumeist nur wenige Minuten kurz, überraschen aber mit einigen witzigen Mini-Storys. Außerdem finden sich im virtuellen Los Angeles diverse Sammelobjekte wie etwa besondere Autos und goldene Filmrollen. Auch die Wahrzeichen der Metropole bekommen eine Sonderrolle zugewiesen: Bei der Entdeckung eines Denkmals oder eines wichtigen Gebäudes blendet das Spiel passende Informationen ein – lehrreich.

Infos zum Spiel

PC DVD



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	11.11.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, das Spiel ist aber (bis auf einige übel zugerichtete Leichen) auch nicht zu brutal.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Dual Core mit 2,2 GHz/AMD Dual Core mit 2,4 GHz, 2 GB Arbeitsspeicher, Geforce 8600 GT mit 512 MB/Radeon HD 3000 mit 512 MB, 16 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis auf die Vergleichsmöglichkeiten des Rockstar Social Club gibt es keinerlei Interaktion mit anderen Spielern.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Thorsten meint

„Ein nur gutes Spiel, aber ein grandioses Erlebnis!"

Mein Vorurteil ▸ Auf der Xbox 360 habe ich **L.A. Noire** gleich mehrfach durchgespielt und alle Fälle perfekt gelöst – hoffentlich taugt die PC-Umsetzung ...

Ja, man kann **L.A. Noire** als langweilig und sperrig bezeichnen – aber damit tut man dem Krimi-Drama zum Mitspielen unrecht. Denn die Faszination des Spiels beruht auf den ruhigen Momenten, den Gesten der Charaktere, den Abgründen, die der Held offenbart. Da stören dann auch die seltenen, aufgesetzt wirkenden Action-Einlagen nur am Rande. Schade ist jedoch, dass es Rockstar wieder einmal nicht geschafft hat, eine fehlerfreie PC-Umsetzung abzuliefern: Die Steuerung ist ein Drama und einige Bodentexturen sehen aus wie Kartoffelbrei aus Pixeln. Dennoch: Alleine die brillant animierten Gesichtszüge der Zeugen und Verdächtigen machen diesen Thriller aus Polygonen zu einem der spannendsten Spiele des Jahres.

Wolfgang meint

„Ich lös den Fall auf jeden Fall!"

Mein Vorurteil ▸ Die Konsolenfassung war technisch ordentlich, vom Monate später erscheinenden PC-Pendant erwarte ich mir da deutlich mehr.

Zu früh gefreut: **L.A. Noire** ist auf PC leider nicht der erhoffte Grafikleckerbissen geworden. Dazu kommt eine verhunzte Tastatursteuerung, die Spieler fast schon zur Controller-Benutzung nötigt. Ansonsten bietet das Krimi-Abenteuer dank der atmosphärischen Verhöre und der packend inszenierten Verbrechen spannende Unterhaltung für viele Stunden. Nicht zuletzt, weil Rockstar freundlicherweise sämtliche DLCs kostenlos beigepackt hat.

Wertung

PRO
- Großartige Krimi-Atmosphäre
- Realistische Mimik und Verhöre als zentrales Spielelement
- Komplexe, erwachsene Handlung
- DLCs der Konsolenversion enthalten

CONTRA
- PC-Umsetzung grafisch mau und mit mieser Maus-Tastatur-Steuerung
- Seichte Action-Passagen
- Viele Fälle mit Logikfehlern
- Nervig träges Notizen-System

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



Bosskämpfe sind selten, aber begeistern aufgrund ihrer gigantischen Dimensionen. Dieses Raumschiff äschert etwa ganze Häuserblocks ein.

Gegen Ende wirft Ihnen das Spiel dicke Brocken wie den Riesendämon im Dutzend vor, wodurch manche unfaire Stellen entstehen.

Serious Sam 3: BFE

Aus Spaß wurde Ernst ...

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Croteam | Hersteller: Dtp Entertainment

Text: Peter Bathge

Testosteronmonster Sam zeigt sich ungewohnt maulfaul und humorlos.

Das Shooter-Genre hat sich in den letzten 20 Jahren stark verändert. Zwar bringt es Spieler immer noch dazu, eine virtuelle Knarre in die Hand zu nehmen und Gegner aus Bits und Bytes mit Blei vollzupumpen – das Drumherum aber ist anders. Wo Sie einst in unübersichtlichen Labyrinthgängen Dämonen umnieteten und nach mehrfarbigen Schlüsselkarten für eine versperrte Tür suchten, hetzen Sie heutzutage in engen Levelschläuchen von einer Skriptsequenz zur nächsten, immer auf der Jagd nach vermummten Terroristen, ausländischen Bombenlegern oder russischen Soldaten. **Serious Sam 3: BFE** widersetzt sich diesem Trend und stimmt eine Ode an die gute, alte Zeit an. Es ist ein Relikt aus dem Anfängen des Shooter-Genres, ein zum Selbstzweck inszenierter Waffenporno, dessen Held einen Brustkorb wie zwei zusammengeschnürte 100-Liter-Bierfässer hat.

Fehlt: Der Humor

BFE spielt vor den Ereignissen vor **Serious Sam: The First Encounter**, mit dem die Serie 2001 hirnloses Dauerfeuer in Ego-Shootern wieder salonfähig machte. Daher auch der abgekürzte Untertitel: **Before First Encounter**. Die Geschichte dreht sich um die Aktivierung einer Zeitmaschine, mit der Held Sam „Serious" Stone ins antike Ägypten zurückreisen soll, um eine Invasion der Erde durch den außerirdischen Superschurken Mental zu verhindern. Der Handlungsverlauf ist dementsprechend hirnrissig, aber überraschend seriös inszeniert mit Zwischensequenzen, Charakteren und Dialogen. Das Problem: Die einen sind langweilig, die anderen überflüssig und die letzten strohdumm. Diese Einschätzung ließe sich zwar auch auf die Vorgängerspiele übertragen, doch die nahmen sich auch mal selbst auf die Schippe und streuten immer wieder absurde Begebenheiten in den Spielverlauf ein. Teil 3 versagt in dieser Hinsicht; abgesehen von Sams launigen, aber viel zu seltenen Kommentaren zum Spielgeschehen regt **BFE** kaum zum Schmunzeln an. Lediglich die völlig übertriebene Gewaltdarstellung sorgt, so grausig und morbide es auch klingt, für zusätzliche Belustigung. Wenn Ihre Widersacher bei Beschuss explodieren und sich in tausend blutige Fetzen auflösen, wirkt das so überdreht, dass erwachsene Spieler nicht um ein Grinsen herumkommen.

Bekannt: Die Waffen & Gegner

Die Suche nach zwei Generatoren, welche die Zeitmaschine mit Energie versorgen, führt Sie in zwölf Levels quer durch Ägypten. Da **Serious Sam 3: BFE** in der Moderne spielt, wandern Sie nicht nur durch zappendustere (und öde) Grabkammern, sondern erwehren sich auch in von Mentals Attacken zerbombten Städten der Horden an außerir-

dischen Gegenspielern. Im Verlauf der sechs bis acht Stunden langen Kampagne treffen Sie auf 15 Gegnertypen, darunter alte Bekannte wie galoppierende Skelette, gehörnte Stiere, auf mechanischen Beinen herumstaksende Gehirne und natürlich kopflose Kamikazebomber. Diese verarbeiten Sie mit 13 Waffen zu Kleinholz; auch die Ballermänner sind Spielern der Vorgänger größtenteils geläufig. Neu sind neben einer bedeutungslosen Nahkampfwaffe (dem Vorschlaghammer) moderne Versionen alter Büchsen wie ein Sturmgewehr, das mit seinem Holoprojektor-Zielsystem so auch in **Call of Duty: Modern Warfare 3** vorkommen könnte.

Spannungsarm: Der Beginn

Der moderne Stil beschränkt sich aber nicht auf die Knarren. Wo **Serious Sam 2** durch seine knalligen Farben und abgedrehten Umgebungen punktete, setzt der Nachfolger besonders zu Beginn auf erdige Töne und optisch langweilige Straßenzüge, in denen Sie noch dazu oft Deckung suchen. Denn die Feinde sind zwar gewohnt dämlich und bleiben gerne mal an Hindernissen hängen, aber wenn sie mit Schusswaffen hantieren, treffen die Opponenten selbst auf große Entfernung extrem präzise. Weil es zu Anfang lange dauert, bis Sie neben der öden Anfangspistole eine schlagkräftige Waffe erhalten, schraubt das den Schwierigkeitsgrad in die Höhe. Gesundheit und Rüstung Ihres Recken erhöhen sich serientypisch nur mittels aufzusammelnder Gegenstände, Sie sind also dazu gezwungen, jeden Quadratzentimeter der verwirrend aufgebauten Levels abzusuchen.

Spaßig: Die Mehrspielermodi

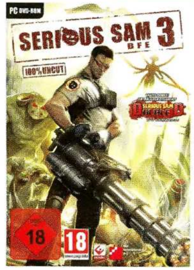
Erst spät im Spielverlauf kommt das gewohnte **Serious Sam**-Gefühl auf, wenn Sie mit Minigun und tragbarem Kanonenrohr auf weitläufigen Ebenen und in riesigen Canyons im Minutentakt ganze Hunderschaften auf Sie zuströmender Feinde unter die Erde befördern. Noch chaotischer, aber auch spaßiger wird es im Mehrspielermodus, wo bis zu 16 Spieler kooperativ die Kampagne durchknüppeln.

Bekannte Waffen wie die Minigun kehren zurück. Auch in den Reihen der Gegner hat sich wenig getan, hauptsächlich kämpfen Sie gegen Kultfeinde wie die Skelette.



Vorher, nachher: Bei den kopflosen Kamikazebombern (kleines Bild) kommt der übertrieben blutige „Spratz!"-Effekt besonders eindrücklich zur Geltung.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 34,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	22.11.2011
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö, der Gewaltgrad ist überall auf der Welt gleich hoch und gleich geschmacklos.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual-Core-Prozessor mit 2 GHz, Geforce 7800 GT/Radeon HD 3600, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Online- und Splitscreen-Koop in den Levels der Kampagne plus Überlebensmodus gegen unaufhörliche Gegnerangriffe sowie Deathmatch- und CTF-Varianten

MAX. SPIELERANZAHL	16 (4 an einem PC)
SPIELMODI	13

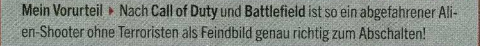
Das gibt's gratis dazu!

Im Lieferumfang enthalten: Serious Sam Double D

In dem 2D-Actionspiel des Indie-Teams Mommy's Best Games steuern Sie Ihren Pixel-Sam von links nach rechts durch die Levels und nehmen einen endlosen Strom absurder Gegnerkreationen aufs Korn. Zwischendurch gibt es Jump&Run-Einlagen und Bosskämpfe. Neben Power-ups für Gesundheit, Rüstung und höheren Schaden sammeln Sie jede Menge Waffen ein. Der Clou daran: Sam schichtet beliebige Schießprügel aufeinander und feuert diese anschließend gleichzeitig ab. Daraus entstehen haarsträubende Knarrenberge aus mehreren Lasergewehren, Schrotflinten und Granatwerfern. So zerlegt es die Widersacher noch schneller in blutige, aber comichaft dargestellte Einzelteil. **Double D** liegt der Packung von **Serious Sam 3: BFE** als Download-Code für die Online-Plattform Steam bei und kostet normalerweise acht Euro (PCA-Wertung: 65).

Peter meint

„Sam kommt erst spät auf Touren."



Mein Vorurteil ▸ Nach **Call of Duty** und **Battlefield** ist so ein abgefahrener Alien-Shooter ohne Terroristen als Feindbild genau richtig zum Abschalten!

Leveldesign aus der Hölle, eine künstliche Intelligenz, die diesem Namen spottet, und tumbes Dauerfeuer – damit rechne ich bei einem **Serious Sam**, das gehört dazu. Was ich den Entwicklern aber übel nehme, ist das Fehlen des albernen Humors der Serie. Das knallbunte Design der Vorgänger weicht tristen Farben und Waffen aus dem Militär-Shooter-Einerlei, die abstruse Hintergrundgeschichte wird von langweiligen Charakteren in nüchternen Zwischensequenzen erzählt. Das ist zu „serious", Sam! Zum Glück nimmt der Ballerspaß gegen Ende an Fahrt auf – und dann gibt es ja noch den herrlich chaotischen Koop-Modus.

Wertung

PRO
- Massen an Feinden und Waffen
- Abstruses Gegnerdesign
- Effektgeladene Grafik
- Umfangreiche Koop-Optionen

CONTRA
- Nüchterne, humorlose Atmosphäre
- KI und Leveldesign wie vor 20 Jahren
- Langweilige Anfangsphase
- Teils unfairer Schwierigkeitsgrad
- Ungewohnte Deckungssuche

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	76



Hier sehen Sie Gordon Freemans Jeep in Aktion. Er ist eine witzige Bonuskarre, spielt sich aber nicht wirklich anders.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 13,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	27.10.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nee. Nein. Njet. Non! No! NEGATIV!!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Mindestens Windows Vista oder 7, 2 GB RAM, Dualcore 2,6 GHz, 10 GB Festplatte; DX 10.1 Grafikkarte mit 256 MB Speicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Entweder 2-Spieler-Splitscreen oder 4-Spieler-Online-Koop. Die Missionen bleiben exakt dieselben wie im Solo-Spiel.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Renegade Ops

Kugelhagelvoll

Genre: Action | Entwickler: Avalance Studios | Hersteller: Sega

Text: Sebastian Stange

Knallige Arcade-Action mit leichten Steuerungsmacken

Laut, bunt, explosiv und zu keiner Sekunde ruhig oder nachdenklich – mit dem Downloadtitel **Renegade Ops** bleibt der Entwickler Avalanche Studios seinem Erfolgsrezept treu. Wie bereits in den beiden **Just Cause**-Spielen besuchen Sie darin ein idyllisches Tropenparadies und richten dort jede Menge Chaos an. Die Vogelperspektive und der simple Spielverlauf sind neu, doch nach wie vor serviert Ihnen das Studio eine spektakuläre Optik sowie eine Geschichte, die sich selbst nicht wirklich ernst nimmt.

Hier stören die Klischees nicht!

Der Superbösewicht Inferno hat eine Mega-Bombe entwickelt, mit der er die ganze Welt zur Geisel nimmt. Schlimmer noch: Die Regierungen geben tatsächlich nach. „Nicht mit mir!", denkt sich da General Bryan, reißt seine Orden von der Brust und startet einen Privatkrieg gegen Inferno. Das ist herrlich bekloppt und wird mit einem Augenzwinkern erzählt. Als Armee dient General Bryan ein Team fünf versprengter Kämpfer, jeder am Steuer eines schwer bewaffneten Geländefahrzeugs, jedes mit einer Spezialfähigkeit ausgestattet. So kann der Schützenpanzer etwa Geschosse abwehren, der Jeep verwandelt sich in ein Geschütz und der PC-exklusive Bonuscharakter Gordon Freeman beschwört ein Rudel gefräßiger Antlion-Monster. Kein Scherz!

Top-Action, sperrige Bedienung

Die Action unterhält dank der großen, offenen Levels sowie der motivierenden Combo- und Level-Mechanik prima. Ständig gibt es etwas zum Zerballern oder Hindurchrasen. Ständig sammeln Sie Items auf und ständig regnen Punkte auf Ihr Konto. Das motiviert, sieht gut aus und bietet tolle Vorlagen für blöde Sprüche unter echten Kerlen. Schade nur, dass die Tastatursteuerung in allen möglichen Optionen etwas sperrig und auch die Gamepad-Eingabe etwas ungenau bleibt. Das verwehrt **Renegade Ops** leider die Auszeichnung. Dennoch ist das Teil ein herrlich stumpfsinniger und spielerisch erfreulich unterhaltsamer Action-Ritt!


Jedes der fünf spielbaren Vehikel bringt eigene Spezialfähigkeiten, etwa diesen Luftschlag, mit sich.



Mittels eines simplen Perk- und Level-Systems verbessern Sie Fahrzeug, Sekundärwaffen sowie Spezialfertigkeit.

Sebastian meint



„Wozu Story, wenn man Explosionen haben kann?"

Mein Vorurteil ▸ Ich möchte das voll gern für meine PS3. Die PC-Version ist sicher klasse!

Ja blöd, dass die Tastatursteuerung nicht ganz so prickelnd ausfällt. Das Spiel wurde einfach für ein Pad mit zwei Analogsticks entwickelt. Wer ein solches Teil sein Eigen nennt, hat mit dem Spiel aber richtig Freude!

Wertung



PRO
- Temporeiche, spektakuläre Action
- Perk- u. Level-System motiviert
- Gelungener Koop-Modus

CONTRA
- Tastatursteuerung suboptimal
- Etwas zu wenig Abwechslung
- Keine zusätzlichen Spielmodi

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	82



An Waffen(aufrüstungen) und Gegnertypen mangelt es in **The Haunted** nicht – an spielerischer Abwechslung schon.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	25.10.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Uns fällt kein Grund ein, warum man ein nicht USK-geprüftes Spiel schneiden sollte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,4 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit Shadermodel 3.0 u. 256 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben kooperativen Mehrspielermodi stehen auch kompetitive Spielarten zur Verfügung, in denen eine Partei die Monster spielt.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	4

Jürgen meint



„Ab und zu darf's gern auch mal stumpf sein."

Mein Vorurteil ▸ Monsterhorden mit Unreal-Technik? So schlimm kann das ja nicht werden.

In der Tat empfinde ich es nach Wochen voller **Battlefield** und **Call of Duty** schon als erfrischend, in **The Haunted** den Kopf abzuschalten und stupide draufloszuballern – ein gutes Spiel ist es deswegen trotzdem nicht.

The Haunted: Hell's Reach

Blutbadeort

Genre: Action | Entwickler: KTX Software | Hersteller: Valusoft

Text: Jürgen Krauß

Hat die Hölle mal wieder Tag der offenen Tür, sind wir zur Stelle!

Das Konzept von **The Haunted** könnte einfacher kaum sein: Hölle auf, Monster raus, immer feste drauf! Diese stumpfe Erfahrung machen Sie in der leicht versetzten Schulterperspektive, die das blutige Geschehen trotz oft hinter Ihnen auftauchender Gegner relativ übersichtlich bleiben lässt. In allen vier kooperativen und kompetitiven Spielmodi gibt es zwar kleinere Finessen, doch gilt es im Grunde immer nur, Monster zu verdreschen. Und zu erschießen. Und mit aufgewerteten Waffen zu erschießen. Und mit Anlauf zu verdreschen. Bis keine Monster mehr da sind und kurz darauf alles wieder von vorne losgeht. Diese steten, kaum motivierenden Wiederholungen wären gar nicht das Problem, viel mehr nervt es, dass es jede Runde aufs Neue lange, zähe Minuten dauert, bis wir unsere Waffen auf einen interessanten Level aufgewertet und die Angriffe eine herausfordernde Aggressivität entwickelt haben.



Haben wir im Modus Inferno die letzte der vier Runden hinter uns, müssen wir in der Hölle gegen Abaddon ran.

Hart ist nicht gleich Hard

Den Eindruck, dass es um Technik und Lokalisation nicht allzu gut bestellt ist, gewannen wir schon im Menü bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads: Dort steht neben „Hart" auch „Hard" zur Auswahl – unglücklich. Immerhin haben die Indie-Entwickler darauf verzichtet, die Audiokommentare der Spielfiguren ins Deutsche zu übersetzen. Bei Sätzen wie „Jetzt weißt du, was es braucht, um dein Gesicht zu zerschmettern" würde selbst Duke Nukem die Schamesröte ins Gesicht steigen. Aber wir wollen ja nicht päpstlicher sein als der Benedikt und sehen gern über ein paar technische Schwächen hinweg – erblicken dann aber auch nur ein stumpfes, blutiges und wirres Actionspiel, das aber bestimmt den einen oder anderen anspruchsarmen Fan finden wird.

Wertung

PRO
- Coole Waffenupgrades
- Viele Gegnertypen

CONTRA
- Lange Ruhephasen, krudes Balancing
- Keine echte Motivation
- Lags, Übersetzungsfehler etc.
- Nicht alles wurde zu Ende gedacht

GRAFIK 6

SOUND 5

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
53	66



Die Green Hill Zone ist der allererste Level der Sonic-Geschichte – und nun erstmals in 3D spielbar.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	04.11.(Steam), 25.11.11 (boxed)
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Was sollte man an einem **Sonic**-Spiel bitte schön schneiden? Eben!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium T4200, 2 GB RAM (XP)/3 GB RAM (Vista/7), Geforce 8800/Radeon HD 2900

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einen richtigen, vollwertigen Mehrspielermodus gibt es nicht, lediglich Online-Bestenlisten und -Challenges.

MAX. SPIELERANZAHL	1
SPIELMODI	2

Sonic Generations

Unser Güte-Igel

Genre: Jump & Run | Entwickler: Sonic Team | Hersteller: Sega | Text: Sascha Lohmüller

Nach vielen Jahren bringt Sega wieder ein gutes **Sonic**-Spiel!

Anfang der 90er-Jahre gab es in der Videospiele-Welt zwei große, bedeutende Jump&Run-Serien. Auf der einen Seite stand Nintendo mit seinen Konsolen und dem italienischen Klempner Mario, auf der anderen Seite Sega, ebenfalls mit eigenen Konsolen und einem blauen Igelflitzer namens Sonic im Gepäck. Jetzt, 20 Jahre später, hat sich das Bild gewandelt. Jump & Runs sind mittlerweile eher ein Nischengenre, Sega stellt keine Konsolen mehr her und das letzte gute **Sonic**-Spiel auf dem PC erschien auch schon vor rund zehn Jahren.

Allet Jute, dicker Igel!

Pünktlich zum 20. Geburtstag des blauen Igels findet Sega mit **Sonic Generations** jedoch zu alter Stärke zurück. Das gelingt durch einen eigentlich recht simplen Story-Kniff. Ein anfangs noch namenloser Bösewicht bringt nämlich das Raum-Zeit-Kontinuum durcheinander und entführt Sonics Freunde. Sonic verbündet sich kurzerhand mit seinem jüngeren Ich, um dem Ganzen Einhalt zu gebieten – so weit, so unspektakulär. Der Einfluss der Story auf das Spielgeschehen ist dafür umso erfreulicher. Denn um die Welt zu retten, unternimmt das Sonic-Duo eine Reise durch Spielwelten aus 20 Jahren **Sonic**-Geschichte. Sie rasen also unter anderem durch Green Hills und Chemical Plant aus dem Ur-**Sonic the Hedgehog** für den Sega Mega Drive. Um die jeweils nächste Location freizuschalten, müssen Sie den aktuellen Level zudem stets sowohl in der klassischen 2D-Variante als auch in der moderneren 3D-Variante bestreiten. Gerade Letztere sorgte in der jüngeren Vergangenheit für Kritik aus den Reihen der **Sonic**-Fans – zu schnell das Gameplay, zu unpräzise die Steuerung. Hier können wir jedoch Entwarnung geben: Beide Levelvarianten spielen sich flüssig und präzise, von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen. Das typische Trial&Error-Prinzip der Serie ist allerdings nach wie vor auch in **Sonic Generations** mit von der Partie. Hinzu kommen insgesamt vier Bosskämpfe, zahllose Herausforderungen, ein stereoskopischer 3D-Modus und freischaltbare Extras en masse, darunter Original-Songs und das Ur-**Sonic the Hedgehog** vom Sega Mega Drive. Ein toller Fan-Service, wie wir finden – genau wie der Rest des Spiels auch.

Sascha meint



*„Endlich mal wieder ein guter **Sonic**-Titel!"*

Mein Vorurteil ▸ Ach Gott, Sonic? Das war auf dem Mega Drive gut, aber heute ...

Ich bin überrascht, dass Sega mit **Generations** die Kurve kriegt und endlich mal wieder ein richtig gutes Sonic-Spiel veröffentlicht. Levels, Musik und auch der Gameplay-Mix sind eine Verneigung vor der Serie – schön!

Wertung



PRO
- Levels aus 20 Jahren Sonic
- Viele freischaltbare Extras
- Hübsche Grafik, stimmiger Sound
- Solides 2D- und 3D-Gameplay

CONTRA
- Belanglose Hintergrundgeschichte
- Steuerung mitunter etwas hakelig

GRAFIK	8
SOUND	8
STEUERUNG	7

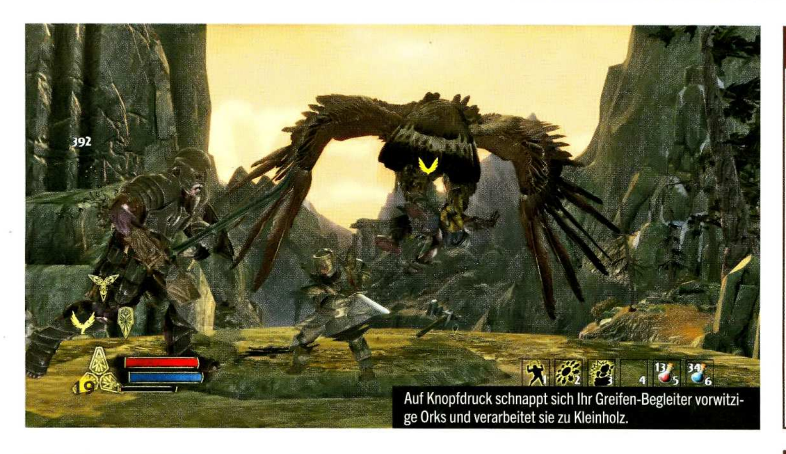
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



In Sky Sanctuary (bekannt aus **Sonic & Knuckles**, Sega Mega Drive) lauern zahlreiche Abgründe.



Natürlich darf der klassische Sonic-Widersacher Dr. Eggman (früher Dr. Robotnik) nicht fehlen!


Auf Knopfdruck schnappt sich Ihr Greifen-Begleiter vorwitzige Orks und verarbeitet sie zu Kleinholz.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 34,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	09.11.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, auch in Deutschland spritzt schwarzes Orkblut und es werden Gliedmaßen abgetrennt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon 64 X2 4400, Geforce 8600/Radeon HD 2600, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Koop-Modus erlaubt bis zu drei Spielern, in der Kampagne gemeinsam Gegner zu schnetzeln.

MAX. SPIELERANZAHL	3
SPIELMODI	1

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

Mord ist ihr Hobbit

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Snowblind Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Peter Bathge

Die ideale Freizeitbeschäftigung für tumbe Schlägerbanden

„Episch" ist ein Wort, das Fans und Kritiker benutzen, wenn sie über die Hintergrundgeschichte der **Herr der Ringe**-Filme referieren. „Banal" ist ein anderes Wort und es beschreibt perfekt die Handlung von **Der Krieg im Norden**, das parallel zu den Ereignissen der Filmtrilogie spielt. Ein Mensch, ein Zwerg und eine Elbin schließen sich zusammen und machen Jagd auf einen fiesen Bösewicht. Unterwegs befördern sie neben Hunderten von Orks auch Anspruch und Spielspaß unter die Erde.

Lieblos: die Levels

Dabei sind die Gefechte gegen strohdumme Ork-Horden streckenweise sogar unterhaltsam, weil das Spiel auf **Diablo**-Tugenden setzt: Erledigte Gegner bescheren Ihnen Erfahrungspunkte und bessere Ausrüstung. Allerdings weisen die Gegenstände nur selten magische Boni auf, echte Sammelwut entsteht so kaum. Außerdem sind die zu erlernenden Spezialfähigkeiten unspektakulär und lockern die Kämpfe nur geringfügig auf; Ihr wichtigstes Handwerkszeug bleibt stets die Ausweichrolle, um Angriffen zu entgehen. Die Levels bestehen aus engen Schläuchen, in denen Sie uninspiriert Gegner mit Schwert und Bogen totklicken, bis sich die nächste Tür öffnet. Geschützsequenzen sollen für Abwechslung sorgen. Doch wenn Sie mit Ballisten Dutzende Trolle im Minutentakt niedermähen, wirkt das eher grotesk als spaßig.

Hirnlos: die Begleiter

Die Skills der Figuren ergänzen sich am besten im Koop-Modus – in der Solokampagne blockieren die KI-Kameraden gelegentlich Ihre Angriffe und stehen im Weg. Beim Kapitelwechsel dürfen Sie den Charakter wechseln. Das ist aber keine gute Idee, denn dabei geht die Ausrüstung verloren, die Sie den KI-Verbündeten gegeben haben. Die Nähe zum Ausgangsmaterial schwankt: Im hübschen Bruchtal begegnen Sie bekannten Filmcharakteren, denen aber Originalstimmen und lippensynchrone Dialoge abgehen. Außerdem benutzen in **Der Krieg im Norden** Orks Magie – den Büchern zufolge undenkbar.

Peter meint



„Da flieg ich lieber in den Süden – auch ohne Greif."

Mein Vorurteil ▸ Endlich wieder ein **Herr der Ringe**-Spiel! Ich sehe spaßige Koop-Partien voraus.

Der knuffige Greif hat bei mir mehr Gefühle ausgelöst als alle drei Protagonisten zusammen. Neben dem Nervenkitzel des Levelaufstiegs ist er so ziemlich das Einzige, das bei **Der Krieg im Norden** aus dem Mittelmaß ragt.

Wertung

PRO
- Levelsystem & Items motivieren
- Stellenweise schöne Atmosphäre

CONTRA
- Ödes Leveldesign & miese KI
- Ständig gleiche (Boss-)Gegner
- Belanglose Geschichte
- Grottige deutsche Sprecher

GRAFIK 6
SOUND 6
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	64

Bossgegner verwertet das Spiel gerne mehrmals, zudem stellen die Duelle keine Herausfordeurng dar.



Das Spiel zeigt die brutalen Finishing-Moves in Zeitlupe. Nach einer Weile wiederholen sich diese Sequenzen.

Gegnerische Erkennungsmarken leuchten in „Abschuss bestätigt" goldgelb, eigene Dogtags hingegen rot (siehe Bild). Sammeln Sie solche Marken des eigenen Teams, um dem Gegner Abschüsse zu verweigern.

Pech gehabt: Während Spieler mit der Bombe interagieren, sind sie wehrlos. So erwischt uns ein Kontrahent beim Scharfmachen des Sprengsatzes quasi mit heruntergelassenen Hosen.

Call of Duty: Modern Warfare 3 – Mehrspielernachtest

Pflicht erfüllt!



Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Infinity Ward/Sledgehammer Games | Hersteller: Activision

Text: Christoph Schuster

Der einstige Revoluzzer ruht sich auch im fünften Jahr nicht auf alten Lorbeeren aus.

Mit seinen jährlichen Neuveröffentlichungen erinnert **Call of Duty** mittlerweile mehr an Sportspielreihen wie **FIFA** und **PES** als an klassische Shooter. Und tatsächlich sehen wir den Tanz im virtuellen Kugelhagel als modernen Wettkampf. Dummerweise bringen jährliche Sport-Umsetzungen meist eine gewisse Mut- und Ideenlosigkeit seitens der Hersteller mit sich. Diesen Vorwurf müssen sich Infinity Ward und Sledgehammer zum Glück nicht gefallen lassen, die Neuerungen und Änderungen von **Modern Warfare 3** sind allesamt durchdacht.

Hol dir eine Packung ab!

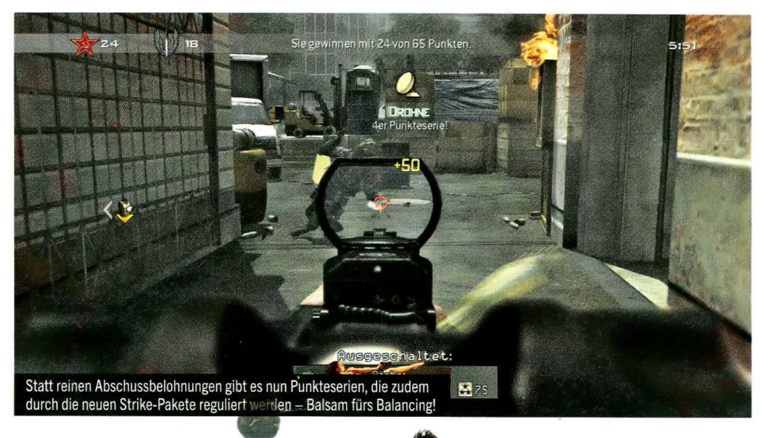
Insbesondere die Strike-Pakete fielen uns dabei sehr positiv auf. Diese gibt es in drei Varianten und sie definieren die Belohnungen für Abschussserien. Wer dabei wie gewohnt vorgehen möchte, entscheidet sich für das Sturm-Paket und kassiert mit wachsender Killstreak immer bessere Offensiv-Belohnungen, etwa Kampfhelikopter. Das Unterstützer-Paket beschert Ihnen dagegen vor allem Ausrüstung für das eigene Team oder Abwehrmaßnahmen wie SAM-Werfer gegen feindliche Flugobjekte. Klingt langweiliger als die Abteilung Attacke? Dafür bleibt diese Serie auch nach dem eigenen Ableben bestehen. Zu guter Letzt gibt es noch das Spezialisten-Paket. Hier bekommen Sie pro zwei Eliminierungen einen zusätzlichen Perk spendiert. Insgesamt fördert die neue Unterteilung der Abschussserien variablere Spielstile und bremst die früher drohende Killstreak-Dominanz überlegener Teams aus. Außerdem zählen neben Abschüssen nun auch Punkte zur Serie, etwa für das Einnehmen von Flaggen. Diese Änderung belohnt mannschaftsdienliches Vorgehen. Gut so!

Die neue Kollektiv-Kollektion

In eine ähnliche Kerbe schlagen die beiden neuen Spielmodi. „Abschuss bestätigt" erinnert an **Crysis 2**: Wie im deutschen Sci-Fi-Shooter gilt es, nach einem K.-o.-Treffer das Dogtag des Kontrahenten einzusammeln, um den Punkt für das eigene Team zu markieren. Der Modus spielt sich temporeich, da Scharfschützen und Camper-Gesocks aus ihren Löchern kriechen müssen, um ihre Abschüsse tatsächlich zu verwerten. Der zweite Neuzugang heißt „Teamverteidiger". Hier gilt es, eine Flagge für die eigene Truppe zu sichern, um als Team doppelte Punkte für Abschüsse zu erhalten. Durch diesen mächtigen Bonus wird der Modus sehr teamorientiert, da selbst der größte Egoist Interesse am Überleben des Flaggenträgers in den eigenen Reihen hat. Die restlichen zehn Spielarten setzen sich aus Altbekanntem zusammen, etwa Sabotage, Herrschaft und Team-Deathmatch. Daneben gibt es sechs Alternativvarianten und eine Unzahl an Optionen zur Erstellung eigener Modi.

Auf und nieder, immer wieder!

Ebenso altbekannt präsentiert sich das Levelsystem. Sie klettern die Karriereleiter 80 Ränge hinauf, um sich dann ein Prestige-Abzeichen an die Heldenbrust zu heften und anschließend wieder von vorn zu beginnen. Klingt zwar nach einer Neuauflage von Sisyphusarbeit, aber in diesem Fall belegt **Modern Warfare** den Philosophen Albert Camus, der sagte: Wir müssen uns Sisyphus als einen glücklichen Menschen vorstellen! Zumal es neben den Levels allein noch tonnenweise Titel, Embleme und Orden zu verdienen gilt sowie waffenspezifische Herausforderungen zu meistern. Dabei übt sich Infinity Ward in Kapitalismuskritik und geht zurück zu seinem levelbasierten Freischalten – statt des Finanzsystems, das die Kollegen von Treyarch in **Black Ops** einführten. Die Mechanik funktioniert gewohnt brillant, ständig hagelt es Belohnungen und Anerkennung für Ihre Leistungen. Also alles in Butter? Sollte man meinen, kündigten die Entwickler doch obendrein die Rückkehr der auf PC schmerzlich vermissten Dedicated Server an. Obendrein kann der Gastgeber einer Partie in unranked Matches nun nach Belieben die Parameter des Spiels festlegen und damit beispielsweise auch auswählen, mit welchen Waffen, Perks oder Klassen die Spieler antreten. Perfekt für E-Sport-Turniere und LAN-Partys! Und doch trüben Wolken den blauen Online-Himmel: Zwar bringt Infinity Ward die dedizierten Server zurück, allerdings nur für unranked Matches, in denen die Spieler nicht im Rang aufsteigen und keine Herausforderungen bewältigen können. Ranglistenspiele laufen weiterhin über das Matchmaking-Verfahren ab – für die PC-Gemeinde ein Unding! Immerhin verbesserten die Entwickler diese Problemstelle, wir erlebten deutlich weniger Lags und Verbindungsabbrüche als in den letzten **Call of Dutys**. Dieser Fortschritt bewahrt **Modern Warfare 3** vor dem drohenden Donnerwetter und sichert der Reihe die hohe Wertung, die sie aufgrund ihres großartigen Gameplays verdient. Nichtsdestotrotz ist es unverständlich, warum Hersteller Activision bei einer derart prestigeträchtigen und vor allem rentablen Reihe wie **Call of Duty** die Wünsche der Fans so ignoriert.



Statt reinen Abschussbelohnungen gibt es nun Punkteserien, die zudem durch die neuen Strike-Pakete reguliert werden – Balsam fürs Balancing!

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	8.11.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die Entwickler werden scheinbar altersmilde, für **MW3** waren keine Schnitte nötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, DX9.0c-Grafikkarte, Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwölf offizielle Modi sowie sechs alternative Spielarten auf 16 Maps, mit anpassbaren Klassen und Regeln; dazu Spec-Ops-Koop: Überlebensmodus und 16 Missionen.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	20

Christoph meint

„Die süßeste Versuchung, seit es Online-Shooter gibt!"

Mein Vorurteil ▸ Nachdem das halbe Infinity-Team den Abflug gemacht hat, bleiben sicher nur Turnbeutelvergesser zurück – die kriegen nie 'nen Kracher hin!

Hitzig diskutieren Spieler allerorten: Was ist besser, **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3**? Im Mehrspielermodus halte ich diesen Vergleich jedoch für bescheuert, da beide Titel abseits des offensichtlich identischen Settings kaum Gemeinsamkeiten haben. Das Spieltempo, die Anforderungen und der ausgeübte Reiz unterscheiden sich enorm. Bevor ich da anfange, Äpfel mit Birnen zu vergleichen, schnibbel ich doch lieber beides in eine Schüssel, hau noch ein paar **Unreal**-Erdbeeren und **Gears**-Kirschen dazu und genieß den Obstsalat. Und Genuss ist tatsächlich das perfekte Stichwort, denn für **MW 3** verfeinerten Infinity Ward und Sledgehammer ihr bewährtes Rezept und bereicherten es durch zwei starke neue Modi. Eine äußerst leckere Angelegenheit!

Toni meint

„Trotz Server-Diskussion für mich die Online-Referenz"

Mein Vorurteil ▸ Nach meinen Eindrücken von der Call of Duty XP 2011 in Los Angeles war ich mir absolut sicher: Das Teil kann nur gut werden.

So und nicht anders muss sich ein moderner Shooter anfühlen! Und bis auf Fahrzeuge à la **Battlefield** ist hier für jeden was dabei: Habe ich keinen Bock auf Teamplay mit Fremden, spiele ich halt im Modus „Frei für alle". Nerven mich die Punkteserien-Belohnungen, gehe ich auf einen sogenannten „Abgespeckt"-Server ohne Luftschläge etc. Die Vielzahl an Modi, Optionen und Karten ist gewaltig. Und durch die vielen Änderungen gefällt mir **MW 3** deutlich besser als **Black Ops**.

Wertung

PRO
- Flotte Mehrspielergefechte
- Motivierende Rangaufstiege
- Verbesserter Spec-Ops-Modus
- Neue Modi fördern Teamplay
- Strike-Pakete verbessern Balancing
- Geniales Replay-Theater

CONTRA
- Keine dedizierten Server für Ranglistenspiele
- Veraltete Technik
- Lags und Verbindungsabbrüche

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	90



Gruppenmitglieder verfügen über unterschiedliche Aufgaben und Fähigkeiten. Das erhöht den taktischen Anspruch, wenn Sie erstmals mit einer großen Party losziehen.

Die anfängliche Begeisterung für die lockere, witzige Art von **Grotesque** trüben alsbald unkreative und öde Aufgaben.

Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts

Ein hartes Humorlos

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Silent Dreams | Hersteller: Headup Games

Text: Christoph Schuster

In anderen Ländern gelten Deutsche als humorlos – **Grotesque** zeigt auf, warum!

Warum gibt es kaum witzige Spiele? Rund 20 Jahre nach den Erfolgen von Lucasfilm Games beschränken sich Comedy-Titel noch immer auf die Nische der Adventures und Ausreißer wie **Psychonauts** oder **Saints Row**. Die Gründe dafür lassen sich anhand von **Grotesque Tactics 2** gut analysieren. Selbiges möchte sich als Parodie verstanden wissen, firmiert aber meist eher unter „Humor ist, wenn man trotzdem lacht".

Zielgruppe verfehlt

Zu den großen Stolpersteinen für Humor in Spielen zählt die Lokalisation. Das beginnt damit, dass sich Wortwitze oft nicht in andere Sprachen übertragen lassen, und endet in kulturellen Differenzen, die Humor eben an jedem Ort der Welt etwas anders machen. Da es sich beim Entwickler Silent Dreams um eine deutsche Schmiede handelt, fällt zumindest die Problematik der Übersetzung weg. Dafür offenbart sich eine andere Kluft: Einerseits zielt das Studio durch sein simples Spieldesign auf Gelegenheitsspieler ab, andererseits parodiert **Grotesque Tactics 2** Themen aus den Bereichen Spiele, Internet und Nerdtum – nicht gerade ein Kulturkreis mit hohem Casual-Anteil.

Monoton und starr

Damit kommen wir zur zweiten Stelle, an der Comedy-Spiele oft scheitern: Der gewaltige Graben zwischen strikt durchgeskripteten Witzen und interaktivem Gameplay. **Grotesque** macht es sich dabei prinzipiell nicht leicht, schließlich gilt das angestaubte Genre der Rundentaktik nicht unbedingt als Backstube für Spaßkrapfen. Das führt zu einer strikten Trennung: Humor beschränkt sich auf Dialoge und lustige Objekte, das eigentliche Spiel bleibt bierernst. Hier wurde jedoch so viel Zeit auf Missionsbeschreibungen verwendet, die zumindest manchmal zum Schmunzeln anregen, dass an den eigentlichen Auftrag niemand mehr dachte. So witzig es sein mag, wenn uns eine Elfe losschickt, Bäume zu umarmen, oder eine Regentin statt der Rettung ihres Königreichs nur einen saftigen Donut im Kopf hat – die Quests dahinter bestehen aus öder Laufburschenarbeit. Einen ersten traurigen Höhepunkt nimmt dieser Umstand nach gut einer Stunde, wenn der Spieler eine gefühlte Ewigkeit lang durch ein Lager wetzt und von einer Figur zur nächsten latscht, um stupide Botendienste zu verrichten. Zusätzlicher Dämpfer: Bugs sabotieren einige Quests

und das starre Spieldesign führt Sie immer wieder in Sackgassen. Beispielsweise brauchten wir zur Gründung unserer Gilde ein Brathähnchen (fragen Sie nicht ...) und hatten längst alle Zutaten und einen Koch aufgetrieben. Letzterer bot aber erst die Option zur Zubereitung an, als wir eine andere, davon komplett unabhängige Quest zufällig annahmen. Frustrierend! Zur Auflockerung zwischen all dem Rumgelatsche streunen Sie immer wieder durch Dungeons und bekämpfen Gegner. Die Gefechte peppen die Entwickler auf, indem Sie den Gruppenmitgliedern eigene Talentbäume mit bis zu vier Spezialangriffen spendieren. Das erhöht den Reiz der Kämpfe zwar etwas, ist letztlich aber nur der berüchtigte Tropfen auf den heißen Stein. Die Scharmützel werden trotz allem bald langweilig, es fehlt einfach an Spieltiefe und taktischen Möglichkeiten.

Krümelige Figuren

Den letzten Grundpfeiler des Humors bildet die Präsentation. In dieser Disziplin fährt **Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts** zumindest eine passable Synchronisation auf. Dummerweise kostet die detailarme Darstellung der Charaktere viel Atmosphäre, hier wären gezeichnete Porträts eine hübsche Alternative zu den miesen 3D-Gesichtern gewesen. Außerdem können selbst gute Sprecher aus amateurhaften Dialogen kein Festival der guten Laune machen. Viele Witze zünden nicht oder haben bereits einen Bart, der Gandalf den Grauen vor Neid zum Weißen erblassen ließe. Wenn dann doch mal ein Lacher auftaucht, wird auf diesem so lange herumgeritten, bis er nicht mehr witzig ist. Sie sehen also: Es gibt Gründe, warum Humor in Spielen einen schweren Stand hat. Das bedeutet allerdings nicht, dass Entwicklerstudios sich nicht trotzdem daran versuchen sollten. Sie müssen dabei nur mit mehr Fingerspitzengefühl vorgehen – und aufpassen, dass zwischen all den Scherzen das Gameplay nicht zum Witz verkommt.



Statt sich um ihr Königreich zu kümmern, denkt diese Majestät lieber an Donuts und Brathähnchen. Dummerweise leidet die Komik unter der detailarmen Darstellung.



Im Vergleich zum Vorgänger haben die Kämpfe etwas an Anspruch gewonnen, da Attacken von hinten nun beispielsweise zusätzlichen Schaden verursachen.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	17.11.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, auch wenn wir uns gewünscht hätten, dass der Humor entfernt worden wäre.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 5600+, Geforce 7800 GT/Radeon X1900, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Durch diese Spielspaßwüste müssen Sie ganz allein ziehen. **Grotesque Tactics 2** besitzt keinen Mehrspielermodus.

MAX. SPIELERANZAHL	-
SPIELMODI	-

Christoph meint

„Wer zuletzt lacht, hat den Witz nicht begriffen!"

Mein Vorurteil ▸ Der Vorgänger hatte zwar massig Probleme, aber auch seinen eigenen Charme – mit einigen Verbesserungen könnte Teil 2 echt gut werden.

Mängel wie die krude Präsentation oder auch die Bugs verzeihe ich so einem Indie-Projekt, solange der Titel dafür witzige Ideen oder ein cooles Konzept in die Waagschale wirft. **Grotesque Tactics 2** gelingt dies jedoch nicht, da dem Abenteuer neue Impulse fehlen, die rundenbasierten Kämpfe auf Dauer langweilen und die Quests nur aus öder Laufburschenarbeit bestehen. Als letzten Rettungsanker klammert sich **Dungeons & Donuts** an seinen Humor, doch ein Strohhalm reicht eben nicht, um einen Calmund zu tragen. **Grotesque 2** erinnert an einen Ehemann, der seinen Hochzeitstag vergessen hat und versucht, dieses Versäumnis mit einem flotten Spruch zu überspielen. Das klappt aber halt nur mit einer guten Antwort – und nicht mit „Der kommt nächstes Jahr bestimmt noch mal."

Peter meint

„Besitzt den Nährwert eines gammligen Donuts."

Mein Vorurteil ▸ Schon das Verpackungsdesign ruft Zweifel in mir hervor: Meinen die das wirklich ernst?

Rollenspiele nehmen sich meistens furchtbar ernst, egal ob der Spieler in **Skyrim** Drachen erschlägt oder in **Mass Effect** das Universum rettet. Dieses Genre auf die Schippe zu nehmen, ist grundsätzlich eine prima Idee. Doch bei der Umsetzung haben die Entwickler noch mehr geschlampt als bei Teil 1: Öde Aufträge, monotones Spieldesign und fiese Programmierfehler vernichten auch den letzten Rest an Sympathie, den ich den nett gemeinten Gags entgegenbringe.

Wertung

PRO
- Elemente von Satire und Parodie
- Neue, interessantere Talentbäume
- Ordentlich vertonte Dialoge

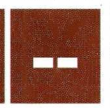
CONTRA
- Auf Dauer öde Kämpfe
- Detailarme Optik
- Nur Laufburschen-Quests
- Zu starres Questdesign
- Teils störrische Kamera
- Viele Witze zünden nicht.
- Bugs

GRAFIK 5

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	--





Ausgeschaltete Gegner und Fahrzeuge erhöhen sofort Ihren Respekt-Level – zu erkennen an den violetten Kreisen rechts im Bild.

Helikopter, Düsenjet und Schwebe-Motorrad haben alle eines gemeinsam: Sie verschießen Zielsuch-Raketen.

Schadenfreude: Mit der Remote-Gun steuern Sie Autos Ihrer Gegner fern – und aktivieren deren Selbstzerstörung.

Saints Row: The Third

Wider den tierischen Ernst

Genre: Action | Entwickler: Volition | Hersteller: THQ

Text: Thorsten Küchler

Unfug als Spielprinzip: Dieser Action-Klamauk macht Fehler, aber auch viel Spaß.

Eine Dildo-Waffe, die sich „Penetrator" nennt. Eine Mission, in der Sie nackt durch ein Bordell spurten. Ein Fahrzeug, das Passanten einsaugt und aus einer riesigen Kanone wieder ausspuckt. Eine echte Pornodarstellerin, die als virtuelle Begleiterin agiert. Dieser bizarre Schwachsinn ist nur eine kleine Auswahl dessen, was **Saints Row: The Third** an Absurditäten bietet. Dennoch verkommt die Open-World-Action nicht zur reinen Nummernrevue: Entwickler Volition liefert einen auch in spielerischer Hinsicht guten Titel ab – an das große Genre-Vorbild **GTA** kommt man aber (wieder mal) nicht ganz heran.

Helden in Strumpfhosen

Dabei beginnt alles verheißungsvoll: In einem flexiblen Editor erstellen Sie sich eine Spielfigur – vom seriösen Helden bis hin zum grünhäutigen Riesen mit Frauenstimme ist alles möglich. Sogar die Spott- und Jubelgesten Ihres Alter Ego dürfen Sie wählen. Mit dem Charakter geht es dann ab nach Steelport: Die fiktive Metropole ist in mehrere Bezirke unterteilt, die wiederum von feindlichen Gangs dominiert werden. Um die Herrschaft über ein Revier zu übernehmen, kaufen Sie Immobilien und absolvieren Nebenmissionen. Letztere präsentieren sich betont überdreht: Mal müssen Sie mit einem bissigen Tiger als Beifahrer Stunts vollführen, mal absichtlich vor Autos springen, um einen Versicherungsbetrug zu begehen. Hinzu kommen diverse Zerstörungs-Modi, bei denen Sie innerhalb eines Zeitlimits möglichst viel Schaden anrichten sollen – gerne auch an Bord eines Panzers oder am Steuer eines brennenden Quad-Bikes. Was zu Beginn noch recht spaßig ist, verliert schnell seinen Reiz: Zum einen wiederholen sich die Missionstypen häufig, zum anderen bringt die Stadteroberung kei-



Die Kämpfe gegen immer gleich aussehende, total bescheuert agierende Schurken beginnen schnell zu ermüden – die größte Schwäche des Spiels.



Nett gemeint, aber schlecht gemacht: Der Zombie-Angriff ist eine Hommage an **Resident Evil**, spielt sich aber viel mieser als das Vorbild.



In einer an **Tron** erinnernden Digitalwelt kämpfen wir zuerst als Toilette (!) gegen Cyborgs und meistern dann ein Text-Adventure – großartige Idee.

Zum Finale teilt sich die Story in zwei mögliche Enden auf: Eines davon ist derart bizarr und lustig, dass wir fast vom Stuhl gefallen sind – klasse.

ne relevanten Vorteile. Einzig Ihr regelmäßiges Einkommen steigt an – was aber angesichts der im Spiel vorherrschenden Geldflut witzlos ist. Weitaus besser haben uns die 47 Story-Missionen gefallen: Denn diese sind nicht nur enorm abwechslungs-, sondern auch einfallsreich.

Irr, irrer, das hier!

Fällt Ihnen ein anderes Spiel ein, bei dem Sie zuerst als Kloschüssel durch eine Cyberwelt klappern, dann im Priestergewand einen Comic-Helden entführen und schließlich Zombies bekämpfen? Uns nicht! Dummerweise fällt uns aber auch kein Spiel ein, bei dem die Gegner derart hirntot agieren: Egal ob Standard-Gangster, Elite-Soldat oder Wrestling-Boss – die **Saints Row**-Halunken greifen stets blindlings an und bleiben gerne auch mal stur stehen. Zudem sehen die Mitglieder der jeweiligen Gangs nahezu identisch aus – man kommt sich wie in einer Neuverfilmung von **Star Wars: Angriff der Klonkrieger** vor. Diese Probleme ziehen sich durch das ganze Spiel und verhindern so eine deutlich höhere Wertung.

Ohne Fehl und Tadel ist hingegen die Auswahl an Waffen und Fahrzeugen. In dieser Disziplin hat Entwickler Volition den perfekten Spagat zwischen spielerisch sinnig und herrlich absurd gefunden. So steuern Sie gegnerische Autos mit der Remote-Kanone fern, vertrimmen Ihre Widersacher mit gigantischen Fäustlingen und schwingen den eingangs erwähnten Gummipenis. In der Garage Ihrer Bandenbehausung warten zudem einige brillante Vehikel auf mutige Piloten: Pixelpanzer, Düsenjet und Schwebe-Motorrad machen das Erkunden der offenen Spielwelt gleich noch unterhaltsamer. Zumal das bloße Herumfahren und -fliegen Ihr Respektkonto auffüllt: Sei es nun ein Überholmanöver, ein cooler Drift oder der Kauf eines neuen Banden-Outfits – für jede noch so kleine Tat erhalten Sie Punkte. Diese wiederum dienen zum Aufleveln Ihrer Spielfigur und zum Erwerben einiger praktischer Boni. Für dieses Respekt-System hat Entwickler Volition tatsächlich selbigen verdient, denn es motiviert ungemein. Und dann wäre da noch dieser Gag mit dem Bürgermeister ... den wollen wir Ihnen aber nicht verraten!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	15.11.2011
PRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja! Die hiesige Fassung enthält zwar ein kostenloses DLC-Paket, wurde aber leider um den Mehrspieler-Modus „Whored" erleichtert. Zudem hinterlassen Passanten kein Geld, wenn Sie sie umhauen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2 GHz DualCore-Prozessor, 2 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 320 MB RAM und Shader Model 3.0, 10 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Story auch im Online-Koop spielbar

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Thorsten meint

„Plump, pubertär, prollig – so was liebe ich!"

Mein Vorurteil ▸ Die Vorab-Videos und -Versionen deuten auf ein **GTA** für Wahnsinnige hin – ich bin also offensichtlich die Zielgruppe dieses Spiels!

Dass der Humor von **Saints Row: The Third** geschmacklich einige Grenzen überschreitet – geschenkt. Aber die spielerischen Mängel wie etwa das unterirdisch miese Gegnerverhalten oder das sinnfreie Erobern der Stadtbezirke kann man einfach nicht ignorieren. Zu schade, denn mit ein bisschen mehr Finesse und Feinschliff hätte dieser auf Krawall gebürstete Irrsinn das Zeug zum Hit gehabt. In Sachen Waffen- und Fahrzeugauswahl brennt Volition nämlich ein Feuerwerk ab, das man erlebt haben muss. Und die zahlreichen Scherze (gerne auch auf Kosten anderer Spiele) sorgen für einige herzhafte Lacher. Wer von **The Third** jedoch eine ernsthafte **GTA**-Alternative erwartet hat, der ist hier an der falschen Adresse.

Sebastian meint

„Ich wünschte, ich wäre so simpel wie Thorsten!"

Mein Vorurteil ▸ Das zweite **Saints Row** machte klar: Das ist alles Unsinn und dient ausschließlich der prolligen Unterhaltung. Teil 3 muss also groß werden!

Hmmnaja ... ich hatte mich ja wirklich auf den Titel gefreut. Aber am Ende zündete der teils arg pubertäre Humor bei mir nicht wirklich und ich empfand die Spielstruktur als enttäuschend. Neben den Story-Missionen gibt es nicht so viele Ablenkungen und Minigames wie erhofft und generell ist mir die Atmosphäre des Spiels einfach etwas unsympathisch. Wäre das Spiel weniger düster und weniger im Gangster- und Hip-Hop-Stil gehalten, wäre ich erleichtert!

Wertung

PRO
- Nicht immer geschmackssicherer, aber unterhaltsamer Humor
- Herrlich bizarres, innovatives Waffen- und Fahrzeugarsenal
- Motivierendes Auflevel-System
- Einige brillante Gastauftritte
- Story-Missionen einfallsreich

CONTRA
- Furchtbar dämliche Gegner
- Ermüdende Massen-Schießereien
- Stadteroberung nur ödes Beiwerk

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	81

Die Architektur der Zukunft wirkt abweisend und eintönig. Viel Spaß dabei, ein bestimmtes Gebäude aus dem Wust an gleichförmigen Häusern herauszupicken!

Anno 2070

Nasse Masse? Klasse!



Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Related Designs/Bluebyte | Hersteller: Ubisoft

Text: Peter Bathge

Das neue **Anno** fesselt ewig, verfügt aber nicht mehr über den gewohnten Charme.

Die Zukunft ist grau und trostlos: Wo **Anno 1404** noch dieses „Ach ist das idyllisch!"-Gefühl beim bloßen Zusehen hervorrief, fällt die Zukunftsvision von **Anno 2070** überraschend nüchtern aus. Das liegt an den kalten Häuserfassaden, in die sich Ihre Untertanen zurückziehen, ebenso wie an den farblosen Computercharakteren, denen Sie bei Ihrem Streben nach dem perfekten Inselstaat begegnen. Es liegt auch an der unpersönlichen Kampagne, die Sie in elf Missionen damit beauftragt, einen verrückt gewordenen Supercomputer zu besiegen. Hübsche, aber langwierige Kamerafahrten erzählen die Geschichte des 15 Stunden langen Abenteuers und vermitteln nicht einen Hauch von Dramatik. Auch spielerisch enttäuscht die Kampagne, verlangt Sie Ihnen doch lange nur simple Botengänge ab. Erst im dritten und letzten Kapitel verlieren die Missionen ihren Tutorial-Charakter.

Endloser Spaß

Von Beginn an in die Vollen geht dafür das Endlosspiel, das so motivierend ausfällt wie eh und je. Sie spielen auf einer zufallsgenerierten Karte und entscheiden frei über Start- und Siegbedingungen sowie die Charakteristika der Computergegner. Der Wiederspielwert ist daher enorm hoch, zumal die zwei verfügbaren Startfraktionen (Ecos und Tycoons) jeweils unterschiedliche Gebäude und Warenketten besitzen. Letzten Endes spielen sich aber sowohl die umweltfreundlichen Altruisten als auch die profitorientierten Ölbarone zu ähnlich. Eine verpasste Chance. Zu begrüßen ist dagegen, dass die Entwickler das Spielprinzip nur um Kleinigkeiten ergänzen. Noch immer siedeln Sie Anwohner auf Inseln an und erfüllen die Bedürfnisse der Siedler, damit diese bis zur vierten Zivilisationsstufe aufsteigen. Dadurch erhöht sich neben den Steuereinnahmen auch die Bandbreite an Gebäuden, die Sie errichten. Ab Stufe 3 erhalten Sie etwa Zugang zu den Techs, einer dritten Partei, mit denen sich sowohl Ecos als auch Tycoons verbünden. Wie die Orientbewohner aus **Anno 1404** erschließen Ihnen die Techs ein neues Siedlungsgebiet: den Meeresgrund.

Meer Waren

Unter Wasser stampfen Sie Algenfarmen, Diamantenminen und Ölbohrtürme aus dem Boden, aber keine Wohnhäuser. Die wenigen Bauoptionen sorgen dafür, dass Sie auf den Unterwasserplateaus weniger Zeit verbringen als an Land. Zudem benötigen Sie die dort abgebauten Waren lediglich für die Techs und die vierte Bedürfnisstufe Ihrer Eco- oder Tycoon-Bürger. Wir hätten uns eine engere Verzahnung der Spielebenen und mehr Erkundungsoptionen am Meeresgrund gewünscht. Andere Neuerungen haben da größere Auswirkungen: Die Techs etwa dürfen in ihrem Labor einmalig zu verwendende Gegenstände wie EMP-Bomben für Kriegsschiffe oder neue Bohrköpfe für



Die schwarzen Flecken verraten es: Auf den Wellen über dieser Unterwasserstadt breitet sich Öl aus. Die anderen Katastrophen sind ähnlich unspektakulär.

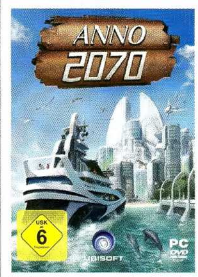
Super: Im überarbeiteten Baumenü sind alle Gebäude nach Warenketten sortiert. Doof: Das praktische Rechtsklickmenü (Mitte) ist von Haus aus deaktiviert.

ausgebeutete Rohstoffminen erforschen. In der Akademie warten zusätzlich starke Upgrades, die etwa dauerhaft alle Ihre Einheiten mit einem Schutzschild versehen. Prima: Die Forschungsergebnisse lassen sich mittels der Arche, dem schwimmenden Zuhause Ihrer Spielfigur, in spätere Partien übernehmen. Das ist besonders praktisch, wenn dadurch Ihre Militäreinheiten an Schlagkraft gewinnen. Den Kampfpart der Vorgänger haben die Entwickler nämlich überarbeitet; die umständlich zu befehligenden Landeinheiten sind passé, dafür gibt es Flugzeuge und U-Boote. Das erlaubt taktischere Gefechte als bisher, ohne dass die Scharmützel die Hektik eines **Starcraft 2** erreichen.

Es gibt immer was zu tun

Das wäre auch zu viel des Guten, denn in **Anno 2070** haben Sie auch so schon jede Menge zu tun: Ständig gibt es irgendetwas an der eigenen Stadt zu optimieren, die eben noch perfekt austarierte Warenproduktion kommt ins Stocken, einer der Nichtspielercharaktere gibt Ihnen einen Nebenauftrag und die gerade aufgestiegene Bevölkerungsschicht verlangt nach Luxuswaren, für die Sie eine zusätzliche Insel kolonisieren. Related Designs und Bluebyte haben kräftig an der Komplexitätsschraube des Spiels gedreht. Dafür verantwortlich sind auch zwei frische Spielaspekte: Alle Gebäude benötigen neuerdings Strom und verschmutzen die Umwelt. Also bauen Sie Solaranlagen (Ecos) und Atomkraftwerke (Tycoons), um den Energiebedarf zu decken, und damit die verpestete Luft nicht die Getreideernte bedroht, steuern Sie mit Wetterkontrollstationen (Ecos) und CO^2-Verpressungsanlagen (Tycoons) dagegen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 44,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	17.11.2011
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Anno 2070 ist ein deutsches Spiel, also nein. Brutale Szenen gibt es sowieso keine.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E8400/Phenom II X4 925, Geforce GTX 260/Radeon HD 4890, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Endlosmodus und sieben Szenarien gegeneinander oder zusammen im Koop. Variable Siegbedingungen, zum Beispiel Punkte- oder Zeitlimit.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Ökologe Peter meint

„An Charme verloren, an Komplexität gewonnen"

Mein Vorurteil ▸ Die Entwickler liefern das beste **Anno** aller Zeiten ab. Das wird so irre komplex, dass ich zum Spielen einen Zahlenschieber brauche.

Grundsätzlich begrüße ich den Szenariowechsel: Ein „Anno 1305" wäre nur ein ideenloses Wiederkäuen alter Tugenden gewesen. Allerdings sind die Zukunftsaussichten der Entwickler für meinen Geschmack zu fade. Da geht eine Menge Charme der Vorgänger verloren! Besonders in der Kampagne, die zwar trotz allem gut unterhält, aber mich nur selten mitfiebern lässt. In den Endlospartien dagegen überzeugt der fünfte Serienteil auf ganzer Linie: Kein anderes Aufbau-Strategiespiel kann es an Spieltiefe, Komplexität und Langzeitmotivation mit **Anno 2070** aufnehmen. Für das obligatorische Add-on wünsche ich mir aber, dass ich in Tech-Siedlungen und Unterwasserstädten mehr zu tun bekomme – und dass die Kampagne ebenso viel Spaß macht wie das Endlosspiel.

Ökonom Viktor meint

„Termine sind abgesagt, Vorräte gehortet. Los geht's!"

Mein Vorurteil ▸ Der Wechsel ins Zukunftsszenario tut der Serie gut und die alten Stärken wie das komplexe Endlosspiel bleiben allesamt erhalten.

Meine liebste Aufbauserie hat den Settingwechsel gut überstanden. Es hat gerade mal 15 Minuten gedauert, bis mich **Anno 2070** um den Finger gewickelt hatte! Sie war sofort wieder da, diese Begeisterung, als ich in meinen Gedanken den Grundriss meiner Traummetropole skizzierte. Besonders die Unterwasserebene und die hohe Zahl an Warenkreisläufen haben es mir angetan. Jetzt bleibt nur noch eine Frage: Wie viele Bürger kriege ich dieses Mal auf eine einzige Insel?!

Wertung

PRO
- Gewaltiger Umfang (Solo + MP)
- Langzeitmotivation par excellence
- Umwerfende Optik, toller Sound
- Neuerungen fügen sich gut ein
- Gestiegene Komplexität

CONTRA
- Ungewohnt nüchternes Ambiente
- Kurze, zu simple Kampagne
- Geringe Fraktionsunterschiede
- Unter Wasser gibt es wenig zu tun.

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	86

FREE2PLAY: DAS AUFBAU-STRATEGIE-BROWSERGAME



BAU DIR DEINE STADT AUF!

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

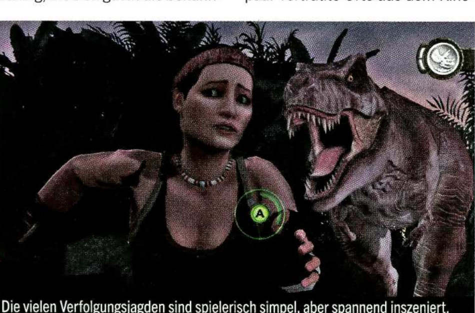
Jurassic Park: The Game

Tod allen Parksündern!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Telltale Games | Hersteller: Telltale Games

Text: Felix Schütz

Nach der geglückten Versoftung **Back to the Future** wagt sich Telltale Games an eine weitere Filmumsetzung: Mit **Jurassic Park: The Game** erhält der Spielberg-Klassiker von 1993 eine inoffizielle Fortsetzung, die sich gut in die bekannte Story eingliedert: Das Spiel führt mehrere frische Charaktere ein, die sich durch die von Dinos überrannte Isla Nublar schlagen müssen – dabei gibt's nicht nur brandneue Locations, sondern auch ein paar vertraute Orte aus dem Kinostreifen zu sehen. Grafisch ist das Spiel hoffnungslos veraltet: Umgebungen, Charaktere, Animationen, Texturen – alles wirkt detailarm. Dank einer ordentlichen Kameraführung, rasanter Verfolgungsjagden und guter Sprecher kommt während der acht Spielstunden trotzdem Spannung auf. Inhaltlich entfernt sich Telltale weit von seinen Wurzeln: Anstelle klassischer Knobeleien gibt's meist nur eine Abfolge von Geschicklichkeitstests in Form von Quicktime-Events, in denen man hektisch die richtigen Tasten drücken muss. Die Spielfiguren darf man nie selbst kontrollieren, dadurch ist **Jurassic Park: The Game** im Grunde ein interaktiver Film. Das Spiel gibt's online unter anderem über die offizielle Seite www.telltalegames.com.



Die vielen Verfolgungsjagden sind spielerisch simpel, aber spannend inszeniert.

Wertung



EINZELSPIELER	73
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	16.11.2011

Felix meint



Als Adventure ist **Jurassic Park: The Game** eine glatte Bauchlandung – simple Quicktime-Events, null Bewegungsfreiheit und kaum Rätsel, das würde selbst einen hohlen T-Rex unterfordern. Aber: Mir hat das Spiel tatsächlich gefallen, denn die Story ist überraschend ordentlich und trotz der Urzeit-Grafik sind manche Szenen spannend inszeniert. Für Fans des ersten Films also einen Blick wert!

Football Manager 2012

Tabellen? Spitze!



Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Sports Interactive | Hersteller: Sega

Text: Peter Bathge

Aus dem Ursprungsland des Fußballs stammt Segas englische Trainersimulation. Kein anderes Managerspiel transportiert realistischere Fußballpartien auf den Bildschirm; in den in 3D oder 2D ausgetragenen Begegnungen wirken sich taktische Anweisungen nachvollziehbar aus und anhand der umfangreichen Statistiken ziehen Sie Rückschlüsse auf die Leistung Ihrer Kicker. Darüber hinaus ist die Anzahl an enthaltenen Ligen, Spielern, Trainern und recherchierten Attributen gewaltig. Egal ob Sie in Englands Regionalligen einen Trainerjob annehmen oder den Serienmeister Perus zum Gewinn der Copa América führen: Stets sind Ergebnisse und Transferverhalten der KI-Vereine glaubwürdig. Wermutstropfen: Der **Football Manager 2012** ist in Deutschland nur per Import erhältlich und die Ursprungsversion kommt mit einem Minimum an Trikotgrafiken, Vereinswappen und Spielerbildern daher. Zudem sind manche Wettbewerbsnamen verfremdet. Die Fangemeinde veröffentlicht aber unaufhörlich eigene Materialien, etwa auf www.meistertrainerforum.de.



Die Menüoberfläche ist schnöde, aber aufgeräumt und besitzt viele Querverweise.

Wertung



EINZELSPIELER	88
MEHRSPIELER	85
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	21.10.2011

Peter meint



Mir sagt der reduzierte Wirtschaftsteil des **Football Managers** mehr zu als die wahnwitzige Optionsvielfalt des EA-Pendants. Zumal das Gekicke auf dem Platz hier um einiges realistischer aussieht als die Partien des **Fußball Manager 12**. Wer sich auf die spröde Präsentation einlässt, erhält Managerspaß für Wochen und Monate.

Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7

Endlich Schluss, mit lustig!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Traveller's Tales | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Peter Bathge



Die Elemente Feuer und Wasser spielen bei vielen Rätseln eine Rolle.

Der berühmteste Zauberlehrling der Welt kämpft ein letztes Mal gegen Erzfeind Voldemort: als Plastikfigur vor dem Hintergrund der letzten vier Filme. Sie schlüpfen in die Haut bekannter Charaktere aus dem **Harry Potter**-Universum, alleine oder zu zweit per Splitscreen an einem PC. Die Zusammenarbeit mit dem Begleiter ist unumgänglich, denn alle Helden besitzen unterschiedliche Fähigkeiten und Zaubersprüche. Mit denen zerstören, löschen, reparieren oder schneiden Sie glänzende Lego-Objekte aus. Auf diese Weise lösen Sie reihenweise Puzzles, deren niedriger Schwierigkeitsgrad aber ein Rückschritt im Vergleich zu den Vorgängern ist. Kämpfe beschränken sich hauptsächlich auf Auseinandersetzungen mit Zwischenbossen. Diese langweilen aber, weil sie stets denselben Mustern folgen. So fechten Sie im Akkord anspruchslose Zaubererduelle aus, bei denen der Sieg von hektischem Tastendrücken abhängt. Spaß kommt dennoch auf, denn das abwechslungsreiche Leveldesign samt einiger stimmiger Reisen in die Erinnerungen anderer Charaktere überzeugt. Außerdem wartet nach Abschluss der Kampagne der freie Spielmodus, in dem Sie sich auf die Suche nach versteckten Extras begeben. Achtung: **Die Jahre 5-7** vermittelt Spielern ohne Vorwissen seine Handlung nur unzureichend, weil sich die stummen Charaktere in Dialogen auf Gesten verlassen und manche Levels abrupt ineinander übergehen. Dieser Missstand wird nicht wie üblich durch erfrischenden Humor vollends ausgeglichen. In Sachen Slapstick hinkt **Die Jahre 5-7** dem Serienstandard hinterher.

Wertung

EINZELSPIELER	77
MEHRSPIELER	79
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	25.11.2011

Peter meint



Selbst als begeisterter Fan der bunten Klötzchen bemerke ich nach mehr als zehn Spielen desselben Schemas gewisse Abnutzungserscheinungen. Das zweite **Lego Harry Potter** ist immer noch ein routiniert abgespultes, oft unterhaltsames und manchmal witziges Abenteuer für Fans der Vorlage. Doch die simplen Rätsel und Kämpfe sowie der zurückgefahrene Anteil an treffsicheren Gags belegen, dass die bekannte Formel an Reiz verliert. Wer Spaß daran hat, im Koop-Modus die Levelarchitektur zu zerlegen, der wird jedoch auch mit **Die Jahre 5-7** glücklich.

Rochard

Schwerkraftprotz

Genre: Action | Entwickler: Recoil Games | Hersteller: Recoil Games

Text: Felix Schütz

Seit Spiele wie **Trine** gekonnt Jump&Run-Konzepte mit Physik-Knobeleien kombinieren, kommt die Indie-Szene kaum noch zur Ruhe. Ein Glück, denn so ist der PC um einen weiteren Geheimtipp reicher: In dem Sidescroller **Rochard** übernimmt der Spieler die Kontrolle des fülligen Weltall-Minenexperten John Rochard, der seine Raumstation gegen einen Banditenangriff verteidigen muss. Dabei wird zwar geballert, aber weit weniger, als man zunächst annimmt – **Rochard** ist nämlich mehr Geschicklichkeits- denn Actionspiel. Der Held hat einen G-Lifter im Gepäck, das ist eine Art elektronischer Greifarm, mit dem er Kisten und andere Objekte hochheben oder durch die Gegend schießen kann. Das Besondere: Auf Knopfdruck senkt Rochard die Gravitation auf der Raumstation, sodass er – nahezu schwerelos – hohe Sprünge vollführen oder Items weiter schleudern kann als bei normaler Schwerkraft. So löst man Puzzles und schafft Wege, die John durch die hübsch gestaltete Station führen – das macht Spaß, solange man die kitschigen Dialoge und die einfallslose Geschichte zu ignorieren vermag. Geheimnisse und Zusatzausrüstung sind in **Rochard** leider rar gesät, das Erkunden der Levels oder das Verbessern des Helden ist daher völlig nebensächlich – schade! Handwerklich ist das Spiel aber gelungen: Die Rätsel sind fair, die 3D-Grafik wirkt stimmig und die Steuerung per Maus und Tastatur geht gut von der Hand. Das Download-Spiel ist nur über Steam erhältlich.



Trotz schöner 3D-Grafik ist das Gameplay von **Rochard** klassisch zweidimensional.

Wertung

EINZELSPIELER	76
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	15.11.2011

Felix meint



Rochard schrammt an einer Grenze vorbei, die gute Spiele von großartigen trennen. Die käsige Story kann ich ja noch verzeihen – viel mehr stört mich, dass die Entwickler das grundsolide Gameplay nicht für Größeres nutzen. Auf modernen Konsolen gibt es fantastische 2D-Spiele wie beispielsweise **Shadow Complex**, die meine Motivation durch zig Extras und raffiniertes Leveldesign stets am Anschlag halten. Das fehlt **Rochard** einfach – darum ist es für mich „nur" ein gut gemachter Seitwärtshüpfer mit netten Physik-Rätseln.

Costume Quest

Ab in die Maske!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Doublefine Productions | Hersteller: Doublefine Productions

Text: Felix Schütz



Ein charmanter Grafikstil und witzige Dialoge zeichnen **Costume Quest** aus.

Seit dem großartigen **Psychonauts** ist Double Fine (**Brütal Legend**) dem PC leider ferngeblieben. Bis jetzt: Mit **Costume Quest** hat das von Tim Schafer (**Day of the Tentacle**) gegründete Studio nun endlich wieder einen Titel für den Rechenknecht umgesetzt. **Costume Quest** basiert auf einer wunderbaren Spielidee: An Halloween wird eine amerikanische Kleinstadt von Monstern heimgesucht und nur eine Gruppe mutiger Kinder kann die Bösen stoppen. Denn dank ihrer selbstgebastelten Kostüme verwandeln sich die Kleinen in riesige Ritter, Raumkämpfer und Superhelden – die Fantasie der Kinder wird hier buchstäblich zur Waffe. Abseits der tollen Grundidee ist **Costume Quest** jedoch nur solides Mittelmaß: Die nett inszenierten Kämpfe laufen rundenbasiert ab, ähnlich wie in alten **Final Fantasy**-Titeln, und bieten weder Tiefgang noch Abwechslung. Zwischen den häufigen Gefechten erforschen die Kinder eine Handvoll verzweigter Levels, in denen sie simple Quests lösen, Süßigkeiten sammeln oder nach Bauteilen für neue Kostüme suchen. Obwohl **Costume Quest** damit im Grunde ein Rollenspiel ist, gibt es weder richtige Charakterpflege noch Entscheidungsfreiheit. Die Geschichte wird in witzigen Dialogen erzählt, die aber leider keine Sprachausgabe bieten. Wer Double Fines niedliches Werk nach etwa 6 Stunden beendet hat, kann sich an dem DLC **Grubbins on Ice** versuchen, der bereits im Kaufpreis inbegriffen ist und noch mal zwei Stunden Spielzeit bietet. **Costume Quest** ist nur über Valves Download-Plattform Steam (www.steampowered.com) erhältlich.

Wertung

EINZELSPIELER	74
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	15.10.2011

Felix meint



Als niedlicher Zeitvertreib ist **Costume Quest** zwar völlig in Ordnung, doch wer ein Rollenspiel mit fordernden Kämpfen, motivierender Charakterentwicklung oder zumindest etwas Anspruch sucht, der wird mit Double Fines Kostümparade nicht glücklich. Trotzdem gefällt mir das Spiel, was vor allem an der sympathischen Grundidee liegt: Kostüme, die übermenschliche Kräfte verleihen – da werden tolle Kindheitserinnerungen wach! Wer sich also mit einem Lächeln an seine ersten Faschingsfeste erinnert, der sollte dem Spiel eine Chance geben.

Sideway New York

Sprüht vor Ideen!

Genre: Jump & Run | Entwickler: Playbrains, Fuel Entertainment | Hersteller: Playbrains

Text: Felix Schütz

Ein klassisches Jump & Run ohne Physikrätsel, ohne Zeitlupenkämpfe oder anderen Schnickschnack – so etwas ist gerade auf dem PC zu einer Seltenheit geworden. **Sideway New York**, ein sympathisches und mit 9 Euro angenehm günstiges Indie-Projekt, füllt diese Lücke mit Bravour. Trotzdem hat auch dieses raffinierte Hüpfspiel eine Besonderheit: In **Sideway** wird der Held Nox zu Spielbeginn in ein Graffiti verwandelt! Als wandelnder Klecks Sprühfarbe rennt, springt und kämpft sich Nox an Häuserwänden und Dächern entlang. Das klassische Gameplay erhält so eine frische Note, denn wenn Nox von einer Wand zur nächsten springt oder auf ein Dach klettert, schwenkt die Kamera dabei sehenswert mit und stellt manche Levels buchstäblich auf den Kopf. Originell und gut gemacht! Die Steuerung – idealerweise per Gamepad – reagiert zwar etwas träge, doch mit der Zeit gewöhnt man sich daran. Auch sonst leistet sich das Spiel kaum handwerkliche Schwächen: Die 3D-Grafik mitsamt der abenteuerlichen Kameraführung macht einen soliden Eindruck und erfüllt ihren Zweck, auch wenn die Levelumgebungen mehr Details vertragen hätten. Der sehr gute Hip-Hop-Soundtrack wiederholt sich zwar schnell, passt aber auch prima zum Spielgeschehen. Wer mag, kann auch jederzeit einen zweiten Spieler im lokalen Koop-Modus einladen, um die etwa sechs Stunden lange Kampagne zu meistern. **Sideway New York** ist über Steam erhältlich.

Nox kann sich nur an Wänden und Dächern entlangbewegen – eine originelle Idee!

Wertung



EINZELSPIELER	73
MEHRSPIELER	72
PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	15.11.2011

Felix meint



Mir ist so ziemlich jedes Jump & Run recht, das sich heutzutage auf den PC verirrt. Das Genre ist nämlich immer noch völlig unterbesetzt, zumal die meisten Sidescroller heutzutage ohnehin eher Rätselspiele sind – man denke nur an **Braid** oder **Limbo**. **Sideway New York** hingegen ist ein einfacher Plattformer mit traditionellem Gameplay und netter Umsetzung – nicht mehr und nicht weniger. Die Graffiti-Idee ist zwar originell, an den Stil eines Klassikers wie **Comix Zone** kommt sie aber nicht ran.

Cave Story+

Fahr zur Höhle!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Studio Pixel, Nicalis | Hersteller: Studio Pixel, Nicalis

Text: Felix Schütz

Schon 2004 erschien **Cave Story** für den PC. Das Freeware-Spiel, das der Japaner Daisuke Amaya im Alleingang programmiert hatte, entwickelte sich rasch zum Indie-Hit und hat bis heute unzählige Fans gefunden. Nach Portierungen für Nintendo Wii und 3DS hat sich Amaya nun wieder dem PC zugewandt und mit **Cave Story+** eine leicht überarbeitete HD-Version seines Klassikers veröffentlicht. Die Verbesserungen: drei Speicherstände, schärfere 2D-Grafiken, bessere Musik, Gamepad-Unterstützung und ein paar neue Spielmodi wie zum Beispiel Boss Rush. Ansonsten bleibt alles beim Alten, und das ist gut so, denn **Cave Story+** ist eine gelungene Hommage an Klassiker wie **Metroid** oder **Castlevania**. Das Spiel erzählt die nette Story eines kleinen Männleins, das eine unterirdische Höhlenwelt voll hasenartiger Wesen erforscht, die von einem bösen Wissenschaftler bedroht werden. Der Held hüpft, rennt und ballert sich durch eine Vielzahl von Levels, klaubt neue Ausrüstung auf, erschließt damit weitere Bereiche der Spielwelt und meistert mehr als 20 Bosskämpfe. Gute Spielbarkeit, viele Geheimnisse und ein fairer Schwierigkeitsgrad halten die Motivation aufrecht. Auch der Retro-Stil ist gelungen: Die Musik dudelt im Geiste ehrwürdiger 8-Bit-Klassiker und die farbenfrohe Grafik erinnert im positiven Sinn an Konsolenspiele der (sehr) frühen 90er. Geübte Spieler sind zwar in sechs bis acht Stunden durch, doch dank unterschiedlicher Enden und vieler Extras lässt sich deutlich mehr Zeit mit **Cave Story+** verbringen. Den modernen Klassiker gibt's zum fairen Preis von zehn Euro über Steam.

Cave Story+ ist die überarbeitete Fassung des beliebten Indie-Titels.

Wertung

Cave Story

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	22.11.2011

Felix meint



Schon das Original von 2004 habe ich gerne gespielt und nun habe ich auch meinen zweiten Durchgang mit der Plus-Version hinter mir. Schönes Spiel! Ich liebe ja alles, was nur entfernt nach Nintendos **Metroid** riecht, und **Cave Story+** kommt seinem großen Vorbild schon recht nahe. Ein hübscher Retro-Stil, gute Spielbarkeit und eine nette Story – das ist mir die zehn Euro wert. Nur schade, dass Amaya-san nicht auch das moderne 3D-Remake des Spiels anbietet, das mittlerweile für den Nintendo 3DS erhältlich ist – damit hätte er sicher noch mehr Fans gefunden.

Dungeon Defenders

Frühjahrsputz im Folterkeller

Genre: Action | Entwickler: Trendy Entertainment | Hersteller: Trendy Entertainment

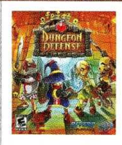
Text: Peter Bathge

Die erwachsenen Helden sind aus dem Haus, jetzt muss der Nachwuchs das Königreich retten: In der Rolle von Teenager-Versionen der Klassen Zauberer, Ritter, Jägerin und Mönch hindern Sie auf acht Karten Hundertschaften fieser Monster daran, einen zentralen Energiekristall zu zerstören. Geht der zu Bruch, ist der Level verloren. Ihr Charakter langt mit Zauberstab, Schwert, Bogen und Kampfstab selbst ordentlich zu, baut aber außerdem Verteidigungsanlagen wie automatisch feuernde Türme, hüfthohe Barrieren und fiese Fallen. Diese platzieren Sie am besten in der Aufbauphase, die jedem Feindangriff vorausgeht. Das ist auch der perfekte Zeitpunkt, um von Feinden fallen gelassenes Mana, mit dem Sie weitere Türme beschwören, einzusammeln sowie Ihrem Charakter herumliegende Ausrüstungsgegenstände anzulegen. Außerdem erhalten Sie für jedes besiegte Ungetüm Erfahrungspunkte; bei einem Stufenaufstieg dürfen Sie acht Attribute und zwei Spezialfähigkeiten steigern. Alleine findet der Spaß wegen der geringen Anzahl von Umgebungen, Feinden und Verteidigungsanlagen schnell ein Ende. Im Koop-Modus mit bis zu drei Freunden (per Splitscreen an einem PC oder über das Internet) hält die Motivation deutlich länger an. Allerdings belohnt Sie das Spiel nicht für teamförderliche Aktionen. Wer Gegenstände und Mana für sich selbst behält statt sie mit den Partnern zu teilen, erhält einen klaren Vorteil gegenüber mannschaftsdienlichen Spielern.



Wenn die Monster bis zum glühenden Kristall vordringen, wird es hektisch.

Wertung



EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	76

PREIS	Ca. € 12,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	19.10.2011

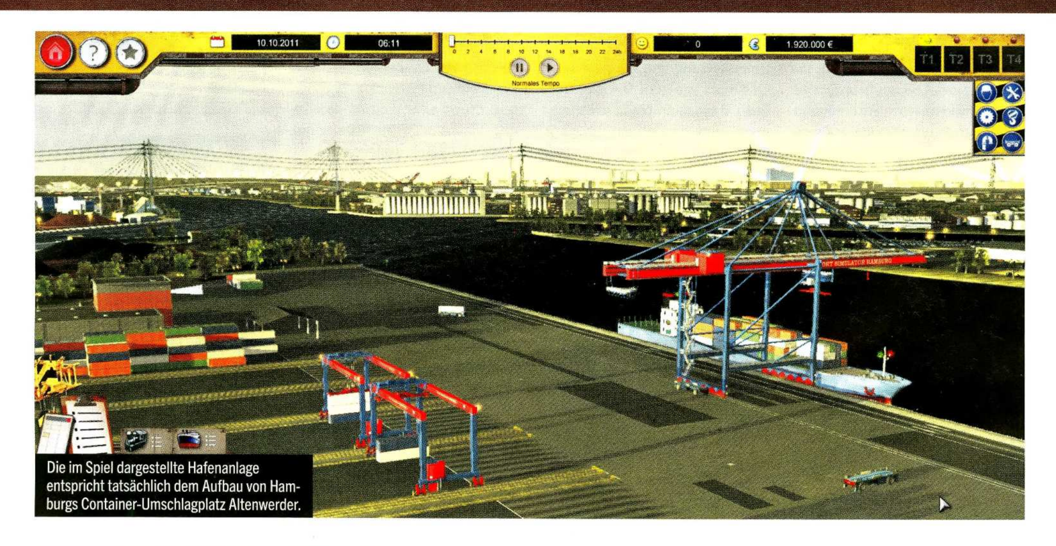
Peter meint



In seinem Kern ist **Dungeon Defenders** ein Tower-Defense-Spiel: Türme errichten, Horden strunzdummer Monster besiegen, zum nächsten Level vorstoßen. Spaßig! Die motivierenden Rollenspielelemente trösten zudem über die geringe Anzahl an Karten hinweg. Dass das launige Monsterge-kloppe anders als das ähnliche **Orcs Must Die!** einen Koop-Modus besitzt, ist grundsätzlich klasse. Leider geht der Teamaspekt online schnell unter. Außerdem stören die auf Gamepads zugeschnittene Menüführung und die holprige deutsche Übersetzung.

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Die im Spiel dargestellte Hafenanlage entspricht tatsächlich dem Aufbau von Hamburgs Container-Umschlagplatz Altenwerder.

Hafen-Simulator Hamburg

Stoppt Pier-Quälerei!

Genre: Simulation | Entwickler: Actalogic | Hersteller: UIG Entertainment/Koch Media

Text: Stefan Weiß

Von wegen Simulation – nix als dösbaddeliges Fluddergebüdel* auf der Packung!

Welcher irre Geist reitet Entwickler bloß, wenn sie Dinge wie den hier vorliegenden Simulator produzieren? Bugs am laufenden Band und fehlender Spielspaß, der wohl irgendwo im Hafenbecken abgesoffen ist, anders kann man es nicht beschreiben.

Vielversprechende Aussicht

„Manage den Containerhafen", heißt es schlicht auf der Vorderseite der Packung. Hallo? Wir reden hier immerhin vom Hamburger Hafenterminal Altenwerder, in dem im Vorjahr knapp 5 Millionen Container-Einheiten umgeschlagen (also be- und entladen) wurden. Das verspricht, eine herausfordernde Angelegenheit zu werden. Denn neben Containergut gilt es, Erdöl, Kohle und Autos korrekt zu transportieren. Auch der dafür nötige Personal- und Maschinenapparat sowie Güterzugverkehr will ordentlich gemanagt sein.

Böses Erwachen

Der Aufbau des Containerhafens entspricht dem Originalschauplatz, wenn man sich die Sache zum Vergleich mit Google Maps anschaut. Sogar an Details wie etwa die Köhlbrandbrücke haben die Entwickler gedacht, wenngleich die Grafikqualität schlecht ausfällt. Doch schon nach kurzer Zeit entfährt uns beim Test ein genervtes: „Das soll doch der Deibel holen!" Denn spielerisch läuft der **Hafen-Simulator** ganz und gar auf Grund. Ein Handbuch fehlt. Die im Spiel enthaltenen Hilfe-Seiten sind für die Katz, da sie viel zu wenig verwertbare Infos liefern. Planlos trudelt man von einem Verwaltungsbildschirm zum nächsten, fragt sich, wie zum Geier die Sache mit dem Zugtransport funktionieren soll! Von wo nach wo müssen die Züge vor- und rückwärts fahren? Fragen, die sich nur durch nervtötendes, zeitraubendes Ausprobieren beantworten lassen.

Spielspaß über Bord!

Das Leitsystem für ankommende Frachter ist eine Katastrophe: Eingestellte Lotsen werden in der Personalübersicht als „unbeschäftigt" angezeigt, obwohl sie gerade Schicht haben, ein Containerschiff auf sein Geleit wartet, der benötigte Schlepper gekauft und „Autopilot" im Menü aktiviert ist. Gut, fahren wir eben selber mit dem Schleppkahn durch die triste 3D-Hafenlandschaft, wenigstens das funktioniert. Dafür schafft es das Frachtschiff nicht, korrekt am Container-Dock anzulegen, der Rumpf schiebt sich zur Hälfte an Land. Das könnte man als simplen Texturfehler abtun, doch leider führt es dazu, dass die benötigte Statusmeldung „Schiff hat angelegt" einfach nicht erscheint und somit auch kein Entladen möglich ist – die Zähne des Testers schlagen heftig in die Tastax#+äö§&((?! Unser Fazit: Lassen Sie einfach die Finger von diesem Spiel gewordenen Albtraum und stapeln Sie Kisten lieber mit einem Lego-Containerkran.

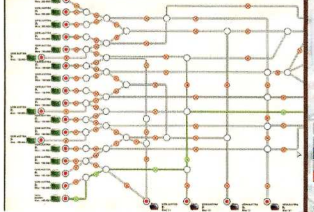
* Plattdeutsch für „trotteliges Geschwätz"

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht …

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Hamburger Frachthafen-Landschaft in 3D“
Immerhin wird gar nicht erst versucht, die Landschaft schön, detailliert, liebevoll oder anderweitig mit qualitativ hochwertigen Adjektiven zu bewerben. Bloß macht das die Sache auch nicht besser – die Grafik ist einfach nur dürftig!

„Intuitive Steuerung per Tastatur und Maus“
Intuition steht für die Fähigkeit, Einsichten in Sachverhalte ohne bewusste vorherige Reflexion zu erlangen. Das können Sie beim **Hafen-Simulator** jedoch getrost vergessen!



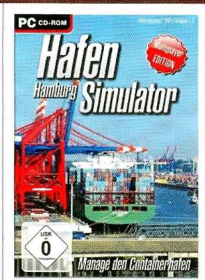




„Intelligentes Helfersystem im Container-terminal“
Hier scheinen wir wohl was verpasst zu haben, denn von Intelligenz war nicht viel zu spüren. Züge kamen mitunter nicht an oder fuhren nicht mehr los, Kranführer verweigerten den Dienst und die Schiffe legten oft nicht korrekt im Hafen an.

„Gigantische Schiffe und Tanker mit umfangreichen Gütern wie Container, Kohle, Treibstoff oder Autos.“
Schön, dass durch das „wie“ in der Aufzählung der Eindruck entsteht, es könnte noch mehr Waren oder gar Abwechslung geben – tut es aber nicht. Die ganze Simulation ist einfach nur öde und langweilig umgesetzt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	28.10.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Wo kein Spielspaß vorhanden ist, gibt es auch nichts zu schneiden!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Müllverbrennungsofen, bis 1.000 °C

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Müssen wir bejahen! Wahlweise per LAN oder Internet dürfen Sie versuchen, bei diesem Spiel Freude zu haben.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	1

Tipp für Logistik-Fans!

Kaum zu glauben, es gibt ein Container-Brettspiel!

Das im Grunde ja gar nicht so uninteressante Warenumschlagsszenario, an dem die PC-Simulation so kläglich scheitert, gibt es auch in einer englischsprachigen Brettspielvariante. Hersteller Valley Games bietet mit **Container** ein gar nicht mal schlechtes Logistik- und Wirtschaftsspiel für drei bis fünf Spieler an. Das Spiel erschien 2008 und wurde im Test der Zeitschrift spielbox 5/2008 mit 7 von 10 Punkten bewertet. Der Spielverlauf ist umfangreich und komplex, dabei stehen Produktion und Transport von Waren im Mittelpunkt. Eine Partie **Container** kann mehrere Stunden dauern.

• **Wo kann man Container kaufen?** Falls Sie einen pfiffigen Brettspielladen kennen, fragen Sie dort nach. Ansonsten gab es zu Redaktionsschluss auch beim Internet-Warenhaus amazon.de Exemplare für 49 Euro im Angebot.

Stefan meint

„Ich brauch erst mal einen Küstennebel!“

Mein Vorurteil › Hui, klingt ja nach einer richtig komplexen Geschichte, wenn ich mir so die Features auf der Verpackung anschaue. Ich bin gespannt!

Ich bin empört. Ich habe mir ja schon viele Simulationen angeschaut und es gibt ja auch gut spielbare Vertreter in diesem Genre. Der **Hafen-Simulator Hamburg** gehört allerdings nicht dazu. Definitiv nicht! Hier läuft so viel verkehrt, dass man gar nicht weiß, wo man da anfangen soll. Großartige technische Qualität erwarte ich ja gar nicht, aber dieses „Ding“ ist einfach nur sperrig, unverständlich, langweilig und völlig fehlerhaft. Wo ist der Abfallkorb?

Wertung

PRO
- Man wird nicht seekrank dabei
- Man kann die Musik abschalten
- Man kann das Spiel deinstallieren
- Man kann das Spiel ignorieren
- Man kann sich beim Spielen gruseln

CONTRA
- Stupides Spielprinzip
- Fehlerhafte Features
- Unverständliche Menüs
- Abstürze beim Spielen

GRAFIK 3

SOUND 2

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
09	09

TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 besten Spiele, sortiert nach Genres – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1. **CoD 4: Modern Warfare**
   Entwickler: Infinity Ward
   Spielspaß: 94%
   Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter
2. **Half-Life 2**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%
3. **Bioshock**
   Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%
4. **Call of Duty: Modern Warfare 2**
   Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%
5. **Crysis**
   Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1. **Battlefield 3**
   Entwickler: Dice
   Spielspaß: 94%*
   Groß angelegte Schlachten = großartiges Spiel
2. **Unreal Tournament 3**
   Entwickler: Epic Games | Spielspaß: 93%*
3. **Battlefield 2**
   Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*
4. **Left 4 Dead 2**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*
5. **Call of Duty: Modern Warfare 3**
   Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 90%*



ACTION-ADVENTURES

1. **Grand Theft Auto 4**
   Entwickler: Rockstar North
   Spielspaß: 93%
   Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2. **Batman: Arkham City**
   Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 92%
3. **Batman: Arkham Asylum**
   Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
4. **Dead Space 2**
   Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%
5. **Assassin's Creed 2: Brotherhood**
   Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%



STRATEGIE & AUFBAUSPIELE

1. **Anno 1404**
   Entwickler: Related Designs
   Spielspaß: 91%
   Das wohl beste Aufbaustrategiespiel aller Zeiten
2. **Starcraft 2: Wings of Liberty**
   Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 90%
3. **Company of Heroes**
   Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4. **Empire: Total War**
   Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
5. **Anno 2070**
   Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 89%

ROLLENSPIELE

1. **The Elder Scrolls 5: Skyrim**
   Entwickler: Bethesda
   Spielspaß: 91%
   Der beste Teil der Elder-Scrolls-Reihe
2. **Dragon Age: Origins**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 91%
3. **Fallout 3**
   Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
4. **Mass Effect 2**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
5. **The Witcher 2: Assassins of Kings**
   Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1. **World of Warcraft**
   Entwickler: Blizzard Entertainment
   Spielspaß: 93%*
   Immer noch Suchtmittel Nummer 1
2. **Aion**
   Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*
3. **Der Herr der Ringe Online**
   Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*
4. **Rift**
   Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*
5. **Guild Wars: Factions**
   Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*



ADVENTURES

1. **Sam & Max: Season One**
   Entwickler: Telltale Games
   Spielspaß: 87%
   Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer
2. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%
3. **Monkey Island 2: Special Edition**
   Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%
4. **Runaway: A Twist of Fate**
   Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%
5. **Harveys neue Augen**
   Entwickler: Daedalic Entertainment | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT & KNOBELN

1. **Portal 2**
   Entwickler: Valve
   Spielspaß: 95%
   Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!
2. **Super Street Fighter 4 Arcade Edition**
   Entwickler: Capcom | Spielspaß: 94%*
3. **Blazblue: Calamity Trigger**
   Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
4. **Limbo**
   Entwickler: Playdead | Spielspaß: 90%
5. **Super Meat Boy**
   Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel			
1.	BATTLEFIELD 3			
	ENTWICKLER	Dice	TEST IN	12/11
	HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	94%*
2.	THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM			
	ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
	HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%
3.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
	ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
	HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
4.	MINECRAFT			
	ENTWICKLER	Mojang	TEST IN	--
	HERSTELLER	Mojang	WERTUNG	--
5.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
	ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
	HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%
6.	ANNO 1404			
	ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	04/10
	HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
7.	WORLD OF WARCRAFT			
	ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	02/05
	HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	93%*
8.	LEAGUE OF LEGENDS			
	ENTWICKLER	Riot Games	TEST IN	01/10
	HERSTELLER	GOA	WERTUNG	78%*
9.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
	ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
	HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
10.	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD			
	ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	05/11
	HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%

SPORTSPIELE

1. **NBA 2K12**
   Entwickler: Take 2
   Spielspaß: 90%
   Eines der besten Basketball-Spiele aller Zeiten
2. **FIFA 12**
   Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 89%
3. **PES 2012**
   Entwickler: Konami | Spielspaß: 88%
4. **Madden 08**
   Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
5. **Tiger Woods PGA Tour 08**
   Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1. **Race Driver: GRID**
   Entwickler: Codemasters
   Spielspaß: 91%
   Die volle Packung Renn-Action!
2. **Shift 2 Unleashed**
   Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%
3. **Dirt 3**
   Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
4. **F1 2011**
   Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
5. **Blur**
   Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

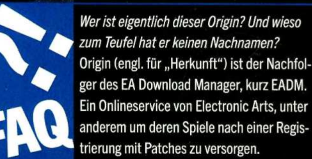
Der Origin-Skandal

Der Ursprung allen Übels?

Electronic Arts' hauseigener Spiele-Online-Service steht in der Kritik.

Text: Benedikt Plass-Fleßenkämper

Was hatten PC-Spieler der Veröffentlichung von **Battlefield 3** entgegengefiebert: Der lang erwartete Ego-Shooter erntete in der Fachpresse Jubel-Arien, die Vorfreude war riesengroß. Und bekam ganz schnell einen Dämpfer verpasst, als kurz nach dem Release des Spiels bekannt wurde, dass die EULA (Endbenutzer-Lizenzvertrag; von engl. „End User License Agreement") des zum Spielen zwingend notwendigen Origin-Clients offenbar alles andere als gesetzeskonform ist. Rechtsanwälte wie der Berliner Datenschutzexperte Thomas Schwenke hatten die Origin-AGBs genau unter die Lupe genommen und kamen zu dem Schluss, dass hier klare Verstöße gegen geltendes deutsches Recht vorliegen. Doch nicht genug: Kaum waren die **Battlefield 3**-Server online gegangen, tauchten im Internet YouTube-Videos und Userberichte auf, in denen Origin ein Spyware-ähnliches Verhalten vorgeworfen wird, da das Programm persönliche Daten der Nutzer erfasst. Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer und zog ein gigantisches Medieninteresse auf sich. Ob im Web bei Nachrichtenmagazinen wie Spiegel Online, auf so ziemlich jeder Spielewebseite, auf Facebook, in Tageszeitungen wie dem Handelsblatt, im Fernsehen bei n-tv oder ZDF – der Origin-Skandal war in aller Munde und hin-





?! FAQ

Wer ist eigentlich dieser Origin? Und wieso zum Teufel hat er keinen Nachnamen?
Origin (engl. für „Herkunft") ist der Nachfolger des EA Download Manager, kurz EADM. Ein Onlineservice von Electronic Arts, unter anderem um deren Spiele nach einer Registrierung mit Patches zu versorgen.

Automatische Updates? Das klingt doch super! Wo ist der Haken?
Origin wurde mit **FIFA 12** eingeführt und muss bei aktuellen Spielen wie etwa **Battlefield 3** oder zukünftigen EA-Titeln wie **Mass Effect 3** zwingend installiert sein, damit man diese spielen kann.

Das ist bei Steam und dem Ubi-Launcher doch auch so. Kann das Ding noch mehr?
Als EAs Antwort auf Valves Steam angedacht, ist die per 50-Megabyte-Download erhältliche Freeware-Software gleichermaßen Kopierschutzsystem, Online-Shop und Community-Tool. Wie ein Facebook für Gamer.

Also was jetzt? Ist das Ding gut oder schlecht? Warum hackt jeder darauf rum?
Die Affäre um die in der Urversion rechtswidrigen AGBs und das Spyware-ähnliche Verhalten der Software haben Origin keinen guten Start beschwert und das Misstrauen in der Community geschürt.

terließ bei vielen **Battlefield**-Fans einen bitteren Nachgeschmack. Und die formierten sich flugs im Netz, um sich auf Protest-Seiten wie theorigin.de und openpetition.de zu solidarisieren, in Foren ihren Unmut über EA und Origin zum Ausdruck zu bringen oder **Battlefield 3** auf Amazon tausendfach mit 1-Stern-Wertungen abzuwatschen. Amazon sowie viele Media-Markt- und Saturn-Filialen erklärten sich schnell bereit, verärgerten **Battlefield 3**-Käufern ihr Geld zurückzuerstatten. Die Origin-Debatte rief auch Datenschützer auf den Plan – allen voran Ulrich Lepper, Datenschutzbeauftragter von Nordrhein-Westfalen, der EA bereits einen kritischen Fragekatalog überreicht hat und sich des datenrechtlichen Aspekts von Origin annimmt (siehe Interview auf S. 91).

Alles, was Recht ist

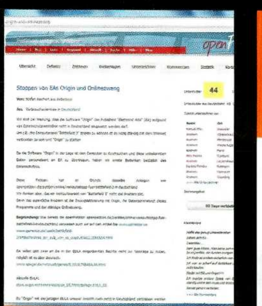
Doch was machte die Ur-Origin-EULA überhaupt so prekär? Um dies zu erläutern, schauen wir uns den Lizenzvertrag an, der in der ersten Fassung folgende wesentliche Punkte beinhaltete: Mit der Installation der Origin-Software stimmt der Nutzer zu, dass die Anwendung „automatisch Lizenzrechte für einige oder alle EA-Produkte prüfen kann, ohne den User separat darüber zu benachrichtigen." Des Weiteren wird darin festgelegt, dass EA per Software Informationen über „Computer, Hardware, Medien, Software" die „Nutzung der Anwendung" verwenden kann, um „Lizenzrechte zu prüfen und die Anwendung zu aktualisieren." Besonders schwammig formuliert war dieser Punkt: EA erlaubt sich und „seinen Partnern das Sammeln, Nutzen, Speichern und Übertragen von technischen und verwandten Informationen" von den überwachten Computern. Das können unter anderem IP-Adressen, Nutzungsdaten, Software-Ausstattung, Software-Nutzung und vorhandene Hardware-Peripherie sein. Die Informationen darf EA laut Nutzungsbedingungen auch zu „Marketingzwecken" nutzen. Übersetzen wir das mal: Wollen Sie **Battlefield 3** spielen, müssen Sie zwangsläufig damit einverstanden sein, dass Sie Origin installieren und Ihren Rechner von EA überwachen lassen, dass EA und nicht näher genannte Partner Informationen über Nutzung und Ausstattung Ihres PCs sammeln dürfen und dass EA diese Daten – einschließlich „personenbezogener" Daten – für Marketing-Aktionen verwenden kann. Juristische Analysen der originalen Origin-AGBs ergaben, dass in diesen Bestimmungen Verstöße gegen deutsches Recht vorliegen. Rechtsanwalt Thomas Schwenker kam nach gründlicher Analyse der Origin-EULA zu dem Schluss, dass die Nutzungsbedingungen und der Endbenutzer-Lizenzvertrag von Origin sowie die Datenschutz-Richtlinien von Electronic Arts „umfangreiche Verstöße gegen Verbraucher- und Datenschutzrechte" enthielten. Zudem nehme sich EA über die Nutzungsbedingungen „das Recht heraus, einen umfangreichen Kopierschutz einzuführen, der in seiner Wirkung einer Spyware gleichkommt." Thomas Hoeren, Professor für Informations-, Telekommunikations- und Medienrecht an der Universität Münster, äußerte gegenüber dem ZDF Morgenmagazin eine klare Meinung zu EAs Politik. „Die gehen davon aus, dass 99,9 Prozent der Nutzer das gar nicht merken, und

Bleib sauber! Finger weg von Crack!

Im Internet kursiert ein von der Cracker-Gruppe „Razor1911" programmierter Patch in Form einer modifizierten „bf3.exe", der es ermöglicht, **Battlefield 3** ohne Origin zu starten und trotzdem online zu nutzen. Wirft man einen Blick in die Release Notes der Datei, erfährt man, dass der Patch denjenigen gewidmet ist, die das Spiel auf legalem Weg erworben haben, aber „den Trojaner von Electronic Arts" nicht installieren möchten. Wir raten von der Installation des „No-Origin-Crack" jedoch dringend ab, da das Modifizieren der Spieldateien gegen die Lizenzvereinbarungen von **Battlefield 3** verstößt und die mögliche Sperrung des mit dem Spiel verknüpften EA-Kontos zur Folge haben kann.



Schon kurz nach der Veröffentlichung von **Battlefield 3** war im Netz ein Patch erhältlich, der EAs Onlineportal aushebelt. Selbst seriöse Seiten wie chip.de boten die Datei zum Download an. Mittlerweile hat Chip Online das Download-Angebot allerdings wieder entfernt.



Auch auf openpetition.de läuft eine Petition gegen Origin. Die User-Resonanz hält sich allerdings in Grenzen.

Elektronikhandelsketten wie Media Markt reagierten schnell auf den Origin-Skandal. Dieser Warnhinweis war einige Tage in vielen MM-Filialen zu sehen. Mittlerweile hat Media Markt die Aufsteller wieder entfernt.

Sehr geehrte Kunden!!!

Aus gegebenen Anlass möchten wir Sie darauf hinweisen, dass Sie bei der Installation des PC-Spiels „Battlefield 3" umfassenden und rechtlich nicht geklärten Nutzungsbedingungen zustimmen müssen. Da die Firma EA derzeit keine Information über den weiteren Ablauf gibt, möchten wir Sie darauf hinweisen, dass wir nur Originalverpackte Ware zurücknehmen können. Zu weiteren Fragen wenden Sie bitte an unser Personal!!!

Vielen Dank für Ihr Verständnis...

Einen angenehmen Einkauf wünscht



Die Webseite theorigin.de hat sich der Bekämpfung von Origin verschrieben. Neben einer Petition gegen die Software haben die Macher auch einen offenen Brief an EA verfasst, in dem die Abschaltung von Origin gefordert wird.

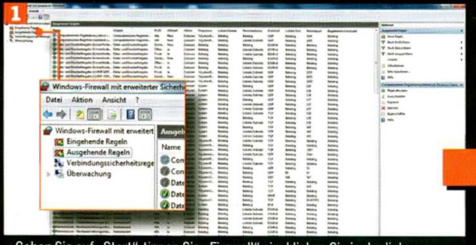
WEB-TIPP

Wenn Sie sich mehr über das Thema Datenschutz informieren möchten, dann legen wir Ihnen die Webseite www.onlinespielrecht.de des Kieler Rechtsanwalts Henry Krasemann ans Herz. Der Jurist arbeitet beim Unabhängigen Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein und betreut dort unter anderem das Projekt „Datenschutz in Online-Spielen" (www.datenschutzzentrum.de/dos).

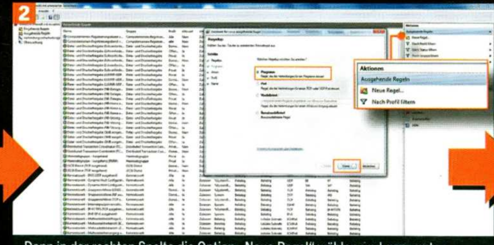


So umgehen Sie die Origin-Spionage

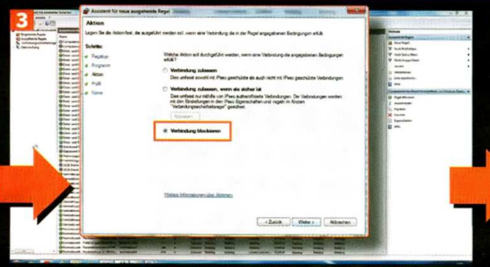
Battlefield-3-Multiplayer-Modus mit Origin im Offline-Modus spielen (Beispiel anhand von Windows 7):



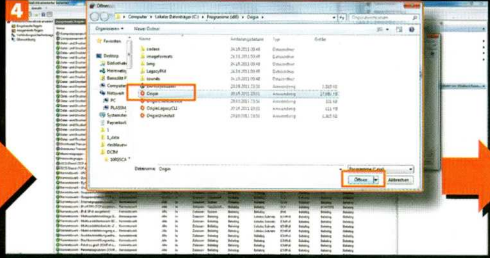
Gehen Sie auf „Start", tippen Sie „Firewall" ein, klicken Sie in der linken Spalte auf „Ausgehende Regeln".



Dann in der rechten Spalte die Option „Neue Regel" wählen und ganz unten auf den Punkt „Weiter" klicken.



Belassen Sie die Markierung beim Punkt „Blockieren" und wählen Sie anschließend erneut „Weiter" aus.



Per Durchsuchen wählen Sie die Datei „Origin.exe" aus. Diese finden Sie normalerweise im Origin-Verzeichnis unter „Programme". Klicken Sie anschließend auf „Weiter".

die wenigen, die sich beschweren, wurden ja früher abgespeist, dann brauchst du die Software ja nicht mehr einsetzen (...). Was sie verkannt haben, ist, dass jetzt eine Datenschutzaufsicht da ist, die Bußgelder verhängen kann und dass man sich kräftigst bei verschiedenen Stellen darüber beschweren kann."

Alles neu macht EA

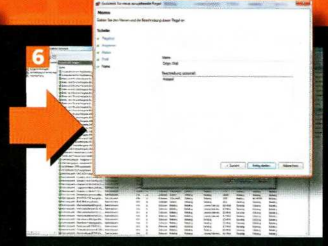
Wie reagierte EA auf die Vorwürfe? Ziemlich prompt: Am 31. Oktober veröffentlichte das Unternehmen eine überarbeitete EULA. In dieser wurden einige umstrittene Passagen der Lizenzvereinbarung komplett gestrichen, andere Stellen überarbeitet und andere auch präzisiert. Die Klausel, die EA die Nutzung von „technischen und verwandten Informationen" von Kundencomputern zu Marketingzwecken erlaubte, wurde komplett entfernt. Genauso wie der fragwürdige Passus: „EA behält sich das Recht vor, die über die Anwendung stattfindende Kommunikation zu überwachen und jegliche Informationen zu veröffentlichen, die EA für nötig hält, um deine Einhaltung dieser Lizenz sicherzustellen (...). EA behält sich auch das Recht vor, nach eigenem Ermessen Informationen, Material oder Teile davon zu bearbeiten und / oder zu entfernen und einen Transfer abzulehnen." Interessantes Detail: Die Nutzer wurden in der modifizierten EULA plötzlich nicht mehr mit „du", sondern mit „Sie" angesprochen – offensichtlich ein Versuch seitens EA, der verärgerten Klientel mehr Respekt zukommen zu lassen.

Aller guten Dinge sind drei

Mit dem Origin-Update vom 10. November 2011 erschien schließlich die dritte und derzeit aktuelle Version der EULA. Diese nochmal überarbeitete Fassung kann laut Thomas Schwenker „abgesehen von kleinen Beanstandungen als branchenüblich und annehmbar bezeichnet werden." Weiterhin sagt Schwenker, dass diese Version der EULA, wäre sie denn von Anfang so gestaltet gewesen, nicht die Nutzerproteste hervorgerufen hätte, wie es die Urfassung getan hat. Schwenker räumt allerdings auch ein: „Nachdem EA nun auch mehrfach beteuert hat, dass die Datenerhebung laut EULA weiter reichte als die tatsächlichen Möglichkeiten von Origin, ist nun abzuwarten, ob die Untersuchung der NRW-Datenschutzbeauftragten dies bestätigt. Was bleibt, ist ein erheblicher Vertrauensbruch und die Frage, ob EA tatsächlich versuchte, die Nutzer auszuspähen oder schlichtweg nicht an die deutschen und europäischen Rechtsstandards gedacht hat. Doch selbst die nun anscheinend wasserdichte Origin-EULA kann die entrüsteten Spieler nicht besänftigen und den Medienrummel nicht mehr aufhalten, zumal EA an Origin selbst nichts geändert hat – und die Spyware-Vorwürfe somit bleiben. Zwar bekräftigte Olaf Coenen, Geschäftsführer von EA Deutschland, in einer Mitteilung vom 1. November 2011: „Natürlich ist Origin keine Spyware und installiert auch keinerlei Spyware auf den PCs der Nutzer." Doch das sehen viele Spieler und Datenrechtler anders. Denn das Programmverhalten von Origin ähnelt dem von gängigen Spionageprogrammen: Wie wir anhand von Tests mit dem Tool Process Monitor unter Windows 7 feststellen konnten, scannt die Datei „Origin.exe" Ihren Rechner nahezu komplett durch. Dies betrifft alle wichtigen Dateiordner wie Windows-Verzeichnisse, persönliche Ordner oder Desktop-Dateien. In unserem Testlauf wurden private Fotos ebenso durchsucht wie redaktionelle Archive. Laut Greg Schaefer, Technik-Chef für Online-Dienste von EA, würde die Origin-Software beim Start nicht „selbst die Festplatte" scannen,

5

Lassen Sie im nächsten Bildschirm alle Häkchen so, wie sie sind, und bestätigen Sie mit „Weiter".

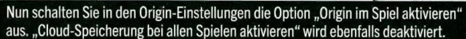


Geben Sie nun einen Namen für die Regel ein. Mit „Fertig stellen" haben Sie Origin ausgehebelt. Wollen Sie sichergehen, dann wiederholen Sie die Schritte auch für die Datei „OriginClientService.exe"

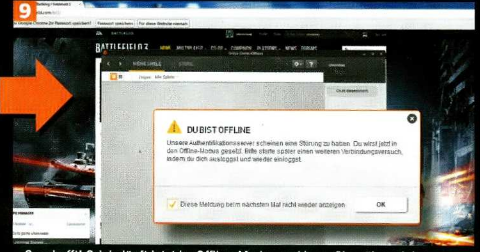


Starten Sie **Battlefield 3** direkt im Webbrowser über den Battlelog-Zugang auf http://battlelog.battlefield.com/bf3/gate/ und geben Sie hier Ihre Zugangsdaten ein.





Nun schalten Sie in den Origin-Einstellungen die Option „Origin im Spiel aktivieren" aus. „Cloud-Speicherung bei allen Spielen aktivieren" wird ebenfalls deaktiviert.



Geschafft! Origin läuft jetzt im Offline-Modus und kann Sie während der Multiplayer-Matches nicht mehr ausspionieren.

wie er gegenüber Spiegel Online angab. Dieser Eindruck würde entstehen, weil Analyse-Tools wie das von uns verwendete Process Monitor eine Anfrage von Origin an das Windows-Betriebssystem als Aktivität des EA-Programms darstellen. Schaefer erklärt das Vorgehen von Origin wie folgt: „Die Software bittet Windows, ihr bestimmte Zugriffsrechte auf Verzeichnisse im Ordner C:\Program Data zu geben." Und zwar damit Origin neue Spiele und Updates in Unterverzeichnissen im „Program Data"-Ordner installieren kann. Weiterhin streitet Schaefer ab, dass Origin gezielt nach möglichen Raubkopien von EA-Titeln auf den Rechnern der User suchen würde. Dies ist durch den Punkt „automatische Prüfung auf Lizenzrechte" – natürlich ohne den Nutzer zu benachrichtigen – in der Origin-EULA theoretisch nämlich jederzeit möglich. Laut Schaefer scanne Origin jedoch nicht einfach so nach generell vorhandenen Lizenzen, sondern nur konkret beim Start eines bestimmten Spiels.

Neue Dienstanweisung

Wir haben über Schaefers Aussagen mit mehreren Programmierern gesprochen und deren Meinungen eingeholt. Der allgemeine Tenor: Generell kann man Schaefers Erklärungen zwar nicht als falsch bezeichnen, dennoch bleiben einige Punkte strittig. Denn was Schaefer als „Bitte" ans Betriebssystem bezeichnet, wird unter Programmierern eher als „Anweisung" verstanden. Und die kommt eben direkt von Origin. Zudem sei die EA-Stellungnahme „Vernebelungstaktik" und „technisch fragwürdig", wie der Spiegel-Online-User „karx11erx" erklärt, der im echten Leben Dietfrid Mali heißt, 49 Jahre alt ist und selbst seit 30 Jahren als Softwareentwickler arbeitet. „Um eine Datei in einem Verzeichnisbaum zu finden, muss zunächst entweder das Wurzelverzeichnis (oberste Ebene) eines Laufwerks oder einer Partition gelesen oder an einer bekannten Stelle (zum Beispiel ‚C:\Programme') in den Baum eingestiegen werden. Dann müssen alle Einträge in diesem Verzeichnis mit dem gesuchten Dateinamen abgeglichen werden. Bezeichnet ein Eintrag ein Unterverzeichnis, wird mit diesem ebenso verfahren. Dabei ist ein Zugriff auf ein Verzeichnis etwas anderes als auf eine dort verzeichnete Datei, und das kann man unterscheiden. Sobald EA also Dateien anfasst, die erkennbar nicht zu einem EA-Produkt gehören, ist die Darstellung von EA widerlegt. (...) Den konkreten (länderspezifischen) Namen des/der Programmverzeichnisse kann man explizit abfragen. Außerdem sollte EA bekannt sein, in welchen anderen Verzeichnissen ältere EA-Produkte überhaupt nur liegen können. EA hätte also die Suchzugriffe gezielt nur auf diese Verzeichnisse beschränken können. Die Antwort von EA klingt, als ob jemand, der die technischen Hintergründe versteht, diese so verpackt hat, dass die Auskunft nicht falsch ist, aber suggestiv wirkt und leicht im Sinne von EA interpretiert werden kann." Was Origin denn nun wirklich genau anstellt, welche der gescannten Informationen an EA überhaupt gesendet werden, wo diese gespeichert werden und was das Unternehmen damit macht, ist derzeit alles andere als klar. Erst wenn EA den Origin-Quellcode offenlegt oder zumindest von einer vertrauenswürdigen Instanz überprüfen lässt, dürften die technischen Aspekte aufgeklärt werden. Doch davon abgesehen ist der Knackpunkt der Debatte nicht nur das potenzielle Spionage-Verhalten von Origin, sondern dessen EULA. Die wurde zwar nun in wesentlichen Punkten entschärft,

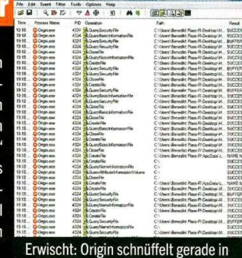
Sandboxie



Mit der Freeware Sandboxie (www.sandboxie.com) packen Sie Origin in eine virtuelle Festplatten-Partition, wo sich das EA-Programm selbst ausspioniert. Keine Sorge, die Nutzung des Programms ist vollkommen legal, allerdings auch recht kompliziert. Deswegen finden Sie auf der Webseite unseres Schwestermagazines www.pcgames.de ein ausführliches Tutorial-Video, das Ihnen genau erklärt, wie sich Origin mit einigen Mausklicks bändigen lässt. Ob diese Methode nach einem möglichen Origin-Update immer noch funktioniert und obendrein den kompletten Spionage-Schutz garantiert, können wir zu diesem Zeitpunkt nicht sagen. Zudem übernehmen wir keine Haftung für eventuelle Schäden an Ihrem System.

Process Monitor

Mit diesem Freeware-Programm überwachen Sie, auf welche Verzeichnisse Origin zugreift. Nach der Installation legen Sie einen neuen Filter an: „Process Name" ist „Origin.exe". Bei „Path begins with" geben Sie Ihre Systempartition ein. Nun listet Ihnen das Tool exakt auf, welche Dateien Origin scannt.



Erwischt: Origin schnüffelt gerade in unserem Textarchiv-Ordner herum.

das Misstrauen bei den Kunden bleibt aber dennoch. Denn wenn Electronic Arts nie vorgehabt hat, seine User auszuspähen, warum enthielt dann die ursprüngliche EULA Punkte, in denen man seine Rechte abtreten musste, EA erlaubte, sämtliche Kommunikation abzuhören und zu analysieren, die Daten der Spieler zu sammeln und an Dritte weiterzugeben, ohne Recht auf Widerruf und Löschung? Auf die Nachfrage, ob EA Origin ändern wird, äußerte sich das Unternehmen wie folgt: „Die Lizenzvereinbarungen von Origin entsprechen branchenüblichen Datenschutzerklärungen, wie sie von vielen anderen populären Web-Services verwendet werden." Deswegen würde man die Software, die bei künftigen EA-Spielen wie **Mass Effect 3** zum Spielen nötig ist, nicht anpassen. Man würde aber in Zukunft, soweit es erforderlich ist, mit den zuständigen staatlichen Stellen zusammenarbeiten, um zu garantieren, dass die Richtlinien „gesetzeskonform sind".

Der kleine Unterschied

Was unterscheidet Origin von vergleichbaren Onlineportalen wie Steam und Games for Windows Live? Abgesehen von den programmspezifischen Eigenschaften, Optionen und Designs – auf den ersten Blick nicht viel. Alle drei Dienste müssen separat heruntergeladen und installiert werden, fungieren als Kopierschutz, bieten ähnliche Funktionen wie Online-Shop und Community-Tools und laufen beim Spielen im Hintergrund. Und sie alle sammeln Nutzerdaten wie gültige Spielelizenzen, Hardware-Informationen oder IP-Adressen, wobei unsere bereits angesprochenen Tests mit Process Monitor ergaben, dass hier Origin ganz klar vorne liegt. Steam bleibt brav im eigenen Steam-Ordner und überwacht nur die Datei „steam.exe"; Games for Windows Live wühlt sich immerhin munter durch diverse Windows-Unterverzeichnisse und „Users/App Data"-Ordner. Allerdings nehmen sich weder Steam noch Games for Windows Live in ihren AGBs so weitreichende Rechte heraus, ihren Usern Informationen zu entlocken und diese weiterzuverarbeiten. So schreibt Valve in der Steam-Datenschutzerklärung etwa, dass ausschließlich im Falle von technischen Problemen oder Abstürzen der Steam-Clientsoftware automatisch Bugreports erstellt werden können, die dann auch Informationen über die Hardware und Software enthalten. Diese Daten können dann gegebenenfalls auch an Valve übermittelt werden – allerdings werden derartig automatisch generierte Berichte nach Unternehmensangaben ohne den Namen des Spielers gespeichert. Die Lizenzbestimmungen für Games for Windows Live sind ebenfalls harmlos, unter „Datenschutz" findet sich aber auch eine Passage, die man nicht toll finden kann: „Wir erfassen bestimmte Informationen über Sie, um den Dienst bereitstellen zu können. Wir sind außerdem berechtigt, Informationen über Ihren Computer, Ihre Nutzung des Dienstes und die Leistung des Dienstes als Teil des Dienstes automatisch hochzuladen (...). Wir können auf Informationen zu Ihrer Person zugreifen und diese weitergeben, soweit dies nach geltendem Recht vorgesehen ist oder um einer Aufforderung in einem rechtlichen Verfahren nachzukommen." Fakt ist: Es ist längst Normalität geworden, dass PC- und Konsolenspieler, die online spielen, ihre Daten preisgeben müssen. Das ist nicht erst seit dem Origin-Skandal der Fall – doch dieser hat das Thema aufs Neue angeheizt. Hätte EA seine EULA auf Anhieb so formuliert, wie sie sich jetzt präsentiert, dann wäre der Aufschrei ausgeblieben. Was können Sie tun, um sich gegen Origin zu wappnen? Neben dem Einsatz spezieller Tools und Kniffe stehen Ihnen als Kunde weitere Möglichkeiten offen, sich gegen die Methoden von Origin zu wehren. Von juristischer Seite aus besteht die Option, sich an die Verbraucherschutzzentralen zu wenden und auf die widrigen Origin-Nutzungsbedingungen hinzuweisen. Haben Sie **Battlefield 3** bereits gekauft und wollen den Shooter zurückgeben, dann prüfen Sie, ob Ihr Händler auf das

Gerüchteküche: Battlefield 3 in Kürze auf Steam?

Nur wenige Tage nach der Veröffentlichung von **Battlefield 3** tauchten im Internet neue Gerüchte auf, dass der Ego-Shooter bald auch über Valves Online-Vertriebsplattform Steam erhältlich sein würde. Grundlage der Spekulationen waren zwei konkrete Ereignisse: So gibt es in einem aktuellen Gewinnspiel des Grafikkartenherstellers Sapphire einen Code zu gewinnen, mit dem man eine Kopie von **Battlefield 3** aktivieren kann – und zwar via Steam. Des Weiteren wurde die Datei „setup.exe" des Anticheater-Tools Punkbuster für **Battlefield 3** aktualisiert, sodass sie nun die folgenden Standardverzeichnisse von Steam enthält:

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\battlefield 3\

C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\battlefield 3\

Ob sich diese Gerüchte als heiße Luft erweisen oder schlussendlich bewahrheiten, bleibt abzuwarten. Fakt ist: Mit Steam würde EA ein riesiges Publikum erreichen, was den Verkaufszahlen von **Battlefield 3** sicherlich nochmals einen großen Schub verpassen würde.



Die Gerüchteküche brodelt: Kommt **Battlefield 3** bald auch auf Steam? Noch hat EA dies nicht bestätigt.

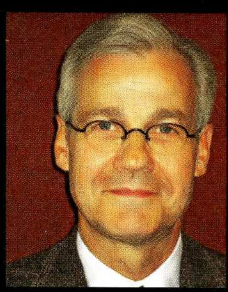
Spiel ein Rückgaberecht gewährt hat. Bei Media Markt, Saturn und Amazon haben Sie generell Rückgaberechte, sofern Sie die Schutzfolie noch nicht entfernt haben. Ist Letzteres der Fall, dürfen Sie hier auch auf Kulanz hoffen – dies gilt es im Einzelfall abzuklären. Und natürlich können Sie auch darauf verzichten, **Battlefield 3** überhaupt zu spielen. Dann entgeht Ihnen allerdings ein fantastisches Spiel, in dem Entwickler Dice alle Register seines Könnens gezogen hat. Überhaupt: Dice ist der in der ganzen Diskussion der Leidtragende und kann am allerwenigsten für EAs Origin-Desaster, aus dem der Konzern schleunigst lernen sollte.

Du willst einfach nur klicken

Zwar ist in Zeiten von Facebook & Co. der Schutz persönlicher Daten schon lange passé, doch so einfach darf es sich ein Computerspielehersteller dann doch nicht machen. Denn wo man sich bei Facebook immerhin noch freiwillig anmeldet und so selbst entscheidet, ob man dem Social-Network-Betreiber seine Daten inklusive persönlicher Fotos und sonstiger Privatinformationen zur Verfügung stellt, geschieht dies via Origin durch einen Vertrauensbruch. EA hat darauf spekuliert, dass die meisten Spieler – durch Anklicken unzähliger AGBs bei iTunes-Updates & Co. längst abgestumpft – gar nicht mitbekommen, was sie dem Publisher da durch Bestätigen der EULA an Rechten abtreten. Und so hat sich EA auch gar keine Mühe gegeben, wichtige Punkte, die den persönlichen Datenschutz betreffen, transparent offenzulegen. Deswegen verurteilen wir als Fachzeitschrift und Sprachrohr der Spieler EAs Vorgehen aufs Allerschärfste. EAs Versuch, mit den modifizierten EULA-Versionen verlorenes Kundenvertrauen zurückzugewinnen, wirkt da auch wenig glaubwürdig. Denn solange der Origin-Client an sich nicht überarbeitet wird und EA keine transparente Informationspolitik vorlegt, wird bei den Spielern immer Misstrauen herrschen, wenn sie sich das nächste Mal bei **Battlefield 3** einloggen. Schlimmer noch: Es wird bei ihnen stets ein Gefühl der Angst mitschwingen – wer weiß schon, was EA da gerade auf ihren Rechnern treibt? Doch genau das ist das Schlimmste, was den Spielern passieren kann: nicht mehr unbeschwert und voller Freude ihr Hobby auszuüben. Uns ist klar, dass die guten, alten Zeiten, in denen man einfach in den Laden seiner Wahl ging, sich sein gewünschtes Spiel kaufte, es daheim installierte und drauflos zockte, vorbei sind. Das heißt aber nicht, dass die Publisher die digitale Gesellschaft manipulieren und ausspionieren dürfen, wie es ihnen gerade in ihr Konzept passt. Was EA angerichtet hat, wird sich in Zukunft vor allem in noch größerem Argwohn der Kunden gegenüber Großkonzernen äußern. Das hat für Sie immerhin den Vorteil, dass sich die Hersteller bei kommenden Krachern wie Blizzards **Diablo 3** bereits im Vorfeld mit dem Thema Datenschutz auseinandersetzen müssen, sich ganz genau überlegen werden, welche Daten sie zwingend erfassen, speichern und auswerten wollen. Sowohl Sie, die Spieler, als auch wir, die Presse, werden ab sofort viel genauer hinsehen, wenn ein PC-Spiel einen Online-Client voraussetzt, und davon womöglich sogar Kaufentscheidungen und -empfehlungen abhängig machen.

„Ob es rechtliche Folgen für EA geben wird, ist nicht abschätzbar."

Interview mit Ulrich Lepper, dem Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit von Nordrhein-Westfalen.



PC ACTION: Welche konkreten Schritte haben Sie im Fall Battlefield 3, Origin und Electronic Arts unternommen?
ULRICH LEPPER: Wir haben im ersten Schritt in dieser Woche das Unternehmen angeschrieben und zahlreiche Fragen gestellt. Durch die Antworten wollen wir die zur Beurteilung des Sachverhalts notwendigen Informationen erhalten. Das Schreiben an EA hat gestern unser Haus verlassen (Anm. d. Redaktion: 3. November 2011).

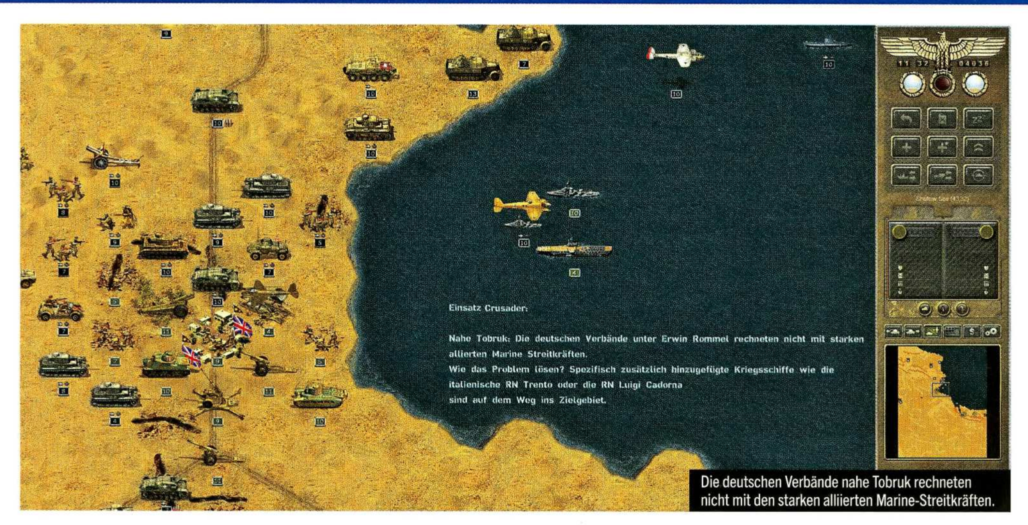
PC ACTION: Können Sie uns sagen, was in dem Fragenkatalog, den Sie EA übergeben haben, steht?
ULRICH LEPPER: Wir erfragen Informationen zu den genauen Datenkategorien, die verarbeitet werden, zu den Verarbeitungszwecken und zu den Orten der Verarbeitung sowie zur Funktionsweise des Programms Origin. Außerdem möchten wir eine Stellungnahme des Unternehmens zur Rechtsgrundlage für die Datenerhebung.

PC ACTION: Bis wann kann mit ersten Ergebnissen gerechnet werden? Welche Frist muss EA zur Beantwortung des Fragenkatalogs einhalten?
ULRICH LEPPER: Wir haben Electronic Arts um eine möglichst kurzfristige Beantwortung innerhalb von zwei Wochen gebeten.

PC ACTION: Glauben Sie nach erster Einschätzung, dass EA mit seiner Origin-EULA gegen Datenschutzgesetze verstößt? Und welche rechtlichen Folgen könnte das für EA haben?
ULRICH LEPPER: Eine rechtliche Einschätzung der Datenverarbeitung möchten wir erst abgeben, wenn der Sachverhalt geklärt ist. Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir das Unternehmen darauf hingewiesen, dass die Anforderungen, die an eine die Datenverarbeitung legitimierende Einwilligung gestellt werden müssen, nicht erfüllt sein dürften. Eine Einwilligung muss informiert, freiwillig und durch eindeutige Willensbekundung abgegeben werden. Uns erscheinen die Informationen, die die Spielerinnen und Spieler erhalten, nicht ausreichend, um den Umfang der Datenverarbeitung einzuschätzen. Die Einwilligung innerhalb von Allgemeinen Geschäfts- oder Nutzungsbedingungen erfüllt die Anforderungen ebenfalls nicht, da nicht sichergestellt ist, dass Betroffene diese Passage überhaupt zur Kenntnis genommen und ihren Willen bekundet haben. Schließlich ist es kritisch, dass Spielerinnen und Spieler vielfach erst nach dem Kauf des Spiels mit den Nutzungsbedingungen konfrontiert werden. Wer das erworbene Spiel verwenden will, muss dann wohl oder übel einwilligen und wird in dieser Entscheidung kaum noch frei sein. Wir werden jetzt erst einmal abwarten, welche Antworten wir von EA erhalten. In erster Linie wollen wir auf eine datenschutzkonforme Lösung hinarbeiten. Ob es darüber hinaus rechtliche Folgen für EA geben wird, ist jetzt noch nicht abschätzbar.

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Die deutschen Verbände nahe Tobruk rechneten nicht mit den starken alliierten Marine-Streitkräften.

Panzer Corps

Ein Tiger im Niger



MOD Diese Mod ist toll und umfangreich wie ein offizielles Add-on, kostet Sie aber keinen Cent!

In vier Feldzügen, die 38 Schlachten und Gefechte umfassen, kämpfen Sie sich in der **Panzer Corps**-Mod **DMP Afrika Korps** als deutscher oder alliierter Heerführer durch Nordafrika. Sie starten entweder 1941 und erleben den vollständigen Feldzug, der sogar fiktive Szenarien im Jahr 1946 enthält! Oder Sie steigen 1942 zu Schlüsseloffensiven wie Torch, Forte Capuzzo oder El Alamein ein. Design Mod Projekt (DMP) baute dafür neue Einheiten ein, die historisch korrekt zur jeweiligen Zeit passen und teils neue Grafiken besitzen. Alle deutschen und italienischen Einheiten wurden von den Moddern entweder komplett neu erstellt oder stark überarbeitet. Die Alliierten erhielten neue Einheiten und auch die Schiffe aller Mächte kamen frisch ins Spiel. Die restlichen Einheiten wurden ebenfalls an das Afrika-Setting angepasst.

Die Modder von Design Mod Project haben alle deutschen und italienischen Einheiten entweder neu erstellt oder die originalen Grafiken stark bearbeitet.

Gesundes Wachstum

Die Kampagne beginnt mit kleinen Maps. Die Schlachtfelder werden im Spielverlauf immer größer und gegen Ende bekämpfen sich auf riesigen Karten schließlich bis zu 400 Einheiten! Epische Schlachten bilden damit die Höhepunkte der Kampagnen. Zudem sorgt ein weiterer Schwierigkeitsgrad namens „Wüstenfuchs" für erhöhten Anspruch, da man hier während der Gefechte angeschlagene Einheiten nicht wieder aufrüsten und auch keine neuen anfordern kann. Die Mod ist auf Deutsch und Englisch spielbar. Daher gibt es die 304 Texte zu den Einleitungen der Missionen, Siegmeldungen etc. ebenfalls in beiden Sprachen. Für einen italienischen General gibt es sogar deutsche Sprachausgabe mit italienischem Akzent. Für die komplett neue Landschaft verwendete DMP mehr als dreimal so viele grafische Elemente wie das Originalspiel. Wie viel Liebe zum Detail in der Mod steckt, merkt man auch den überarbeiteten Menüs, Minimaps, Orden und Helden an. Einfach klasse!

Marc Brehme

DMP Afrika Korps	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	30-100 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch und Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Panzer Corps
WEBSITE	www.designmodproject.com
WERTUNG	Herausragend



Als Nixe bewegen Sie sich schwimmend im Wasser. Sie können das feuchte Element aber auch kurzzeitig verlassen und sich kriechend auf dem Land fortbewegen.



Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Genau wie die Wache haben Sie verschiedene Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, aus denen Sie Runde für Runde wählen.

Half-Life 2

Geh Feuchtgebiete erkunden!



MOD In dieser ungewöhnlichen Mod erkunden Sie als Meerjungfrau eine neu geschaffene Welt und versuchen, das Rätsel Ihrer Vergangenheit und der Fischmenschen zu lüften.

In der Mod **Water** dreht sich alles um das feuchte Element, eine Meerjungfrau und Fischmenschen, die aber eigentlich doch keine solchen sind. Wie jetzt? Na ja, wenn wir Ihnen das jetzt schon erklären würden, bräuchten Sie die Mod nicht mehr zu spielen. Ist doch klar, oder? Weil Sie dann aber wirklich ein echtes Kleinod verpassen würden, breiten wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens über die Auflösung.

Ein Meisterstück

Die gesamte Aufmachung der Komplettkonvertierung ist optisch sowie akustisch aufwendig und künstlerisch angehaucht. Ein **Half-Life 2** als Grundgerüst erkennen Sie lediglich an sehr wenigen übernommenen Sounds, etwa dem Nachladegeräusch, mit dem das Einsammeln von Gegenständen akustisch signalisiert wird.

Mach den Freischwimmer!

Zu Beginn der Mod finden Sie sich am Meeresboden wieder, schwimmen zunächst zur Wasseroberfläche und dort in Richtung Stadt. Wenn Sie an der Kaimauer auf den ersten Fischmenschen treffen, macht Sie die Mod weiter mit der Steuerung vertraut. Per Tastendruck können Sie mit den Einwohnern reden, interagieren oder sogar gegen sie kämpfen. Im Gespräch wählen Sie zwischen verschiedenen Optionen, fragen die Figuren beispielsweise aus, ob Sie etwas für sie tun können. So holen Sie etwa für den betrunkenen Larry seine Bierpullen vom Grund des Wasserbeckens in der Vorstadt. Andere Charaktere manipulieren Sie, indem Sie sie bezirzen und dann Dinge für Sie tun lassen, etwa ein Tor öffnen, sodass Sie weiterschwimmen können. Doch nicht alle Einwohner lassen sich bequatschen. Wachen können Sie nur im rundenbasierten Kampf besiegen. Im Wechsel mit dem Gegner wählen Sie eine Aktion aus Angriff, Verteidigung und Unterstützungszaubern. So kämpfen und rätseln Sie sich durch die Wasserstadt, bis Sie schließlich dem weiblichen Reverent (dem Stadtoberhaupt) gegenüberstehen, um das Geheimnis der Fischmenschen zu lüften. *Marc Brehme*

Water	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2-3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Leicht
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2
WEBSITE	http://hlssmod.net
WERTUNG	Herausragend



Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!“ Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

 Diese Datei befindet sich auf der DVD.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.

ohne Mod

mit Mod

Als eine der ersten HD-Texturen-Mods sorgt **Skyrim HD** (rechte Bildhälfte) für deutlich bessere Grafik in Bethesdas Rollenspiel.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Leg selber Hand an!




MOD Hoch aufgelöste Texturen, nützliche Tools und nackte Möpse, die keine Hunde sind. Wie erwartet, quellen Mods en masse aus der **Skyrim**-Community. Das sind die besten!

Bestimmte Vorhersagen kann man auch ohne Wahrsager-Ausbildung immer wieder treffen. Zum Beispiel was die Freundin ihrer Freundin angeht, die diese am Samstag unbedingt mit Ihnen zusammen in die Disse schleppen muss, damit sie endlich auch mal einen abkriegt. Die Tussi ist also garantiert ne Mischung aus Angela Merkel und Jabba the Hut, keine Frage. Oder die Vorhersage, dass es nach dem Erscheinen des Kracher-Rollenspiels **The Elder Scrolls 5: Skyrim** nur Stunden dauern würde, bis die ersten Mods dafür auftauchen würden. Bingo! Obwohl Hersteller Bethesda noch immer keine Mod-Tools veröffentlicht hat, brach der Modsturm am 11. November 2011 in einer Intensität los, dass die ultimative Anlaufstelle, die einschlägige Community-Seite skyrimnexus.com, hoffnungslos überlastet war.

Schönheitskur

Die ersten Veränderungen, die bastelfreudige Spieler an **Skyrim** vornahmen, waren – wie erwartet – kosmetischer Natur. Besonders Modder Xenius hat sich hier mit diversen Mods um Verbesserungen bemüht. Von ihm stammen unter anderem **No more blocky Faces**, die die Gesichter weniger kantig und weicher macht, **Detailed Bodies**, **Detailed Faces**, **Detailed Lips** und **High Quality Eyes**, die Körper, Gesichter bzw. speziell die Lippen und Augen der Charaktere detailreicher und in höherer Auflösung darstellen. Für die Rassen Argonian & Khajiit gibt es vom gleichen Macher **Better Beast Races**. Damit verschönern Sie ebenfalls das Aussehen dieser beiden Spielerklassen. Bei Redaktionsschluss (1. Dezember) arbeitete Xenius außerdem an einer Mod für schönere Zähne und Augenbrauen. Anderen Moddern ging es weniger darum, die Spielfiguren schöner als vielmehr nackter zu machen. Mit **Natural Nudes**, **Nude Females**, **Pretty Nudes**, **Nude Textures – Innies** und **Athletic Nude Women** buhlen gleich mehrere Nackedei-Modder um Ihre Aufmerksamkeit. Sie alle reißen den Polygonmodellen virtuell die Kleider vom Leib und lassen nackte Tatsachen sprechen. Die reichen von Barbie-Modellen bis zu hin einer detaillierteren Gestaltung primärer Geschlechtsmerkmale wie Möpse oder Genitalien. Alles in allem ist aber gerade bei dieser Art Mods für **Skyrim** noch Luft nach oben. Denn so toll sieht das alles noch nicht aus – da haben wir als Nackt-Mod-Experten bei anderen Spielen schon Besseres gesehen, das müssen wir hier einmal so deutlich sagen. Ach, übrigens ... Es soll ja auch Frauen und Guido-Westerwelle-Fans geben, die **Skyrim** spielen. Und wegen der Gleichberechtigung verraten wir ihnen natürlich auch eine Nackt-Mod. **Nude**

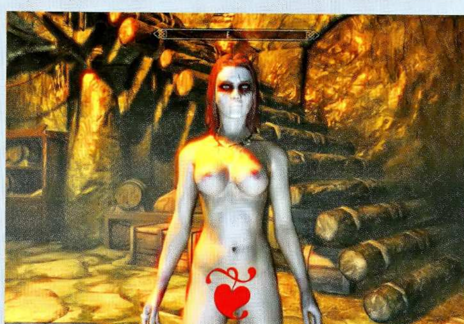


Natural_Nudes ist eine Überarbeitung der Mod **ThePal's underwear removal.** Sie bietet überarbeitete Muskeln, Brüste und einige Sommersprossen.



Nude Textures – Innies stammt von Modder xunAmarox. Sie bringt neue Brüste, Bauch, Bauchnabel, neue Hauttöne und drei Intimfrisuren zur Wahl.

Mod des Monats November 2011 bei skyrimnexus.com: Nude Females von Thepal mit „besser geformten Brüsten, veränderten Popos und erigierten Nippeln".



Von allen aktuellen Nude-Mods ist die Darstellung der freigelegten Körperteile in **Pretty Nudes** von xwcg noch am ehesten realitätsnah gelungen.

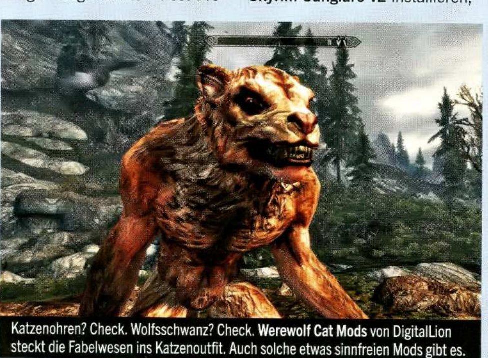
Males entfernt die Klamotten der männlichen Spielfiguren und zaubert ihnen einen Pixelpimmel in die Weichteilgegend. Wer's braucht …

Bunt fürs Leben

Wollen Sie dem fünften Teil der **Elder Scrolls**-Reihe insgesamt mehr Farbe und Kontrast geben, sollten Sie sich den **FXAA Post Process Injector** näher ansehen. Die Mod fügt dem Spiel einige sogenannte Post-Processing-Effekte hinzu, die unter anderem die Farben kräftiger wirken lassen. Zur Verschönerung der Stratosphäre im Spiel eignen sich **New Moons over Skyrim** ebenso wie **Enhanced Night Skyrim**. Während die erste Mod – wie der Name schon verrät – neue und hoch aufgelöste Mond-Texturen mit sich bringt, pflastert die zweite den Nachthimmel mit deutlich mehr Sternen als im Original zu. Wenn Sie **Skyrim Sunglare v2** installieren, erhält die Sonne im Spiel neue Effekte wie etwa Lens-Flare- und diverse Ring-Effekte. Alternativ stehen zur Verschönerung des lichtspendenden Himmelskörpers noch **Alternate Sun Glare** und **Real Sun – insaneOh Realistic Sunglare** zum Download bereit.

Schöne neue Welt

Ach so, die Landschaft ist Ihnen auch nicht schön genug? Sie haben aber auch an allem etwas zu meckern, oder? Nun gut, dann verraten wir Ihnen mal, wie sie diese aufhübschen. Laden Sie sich **Chris2012s Whiterun HQ Texture Pack** (262 MB) herunter. Mit diesem sieht zumindest Weißlauf aus, als hätten Sie Ihre Frau ein Wochenende in die Beautyfarm geschickt. Nahezu alle Texturen, angefangen bei Böden, Bäumen, Wänden, Treppen, Türen bis hin zu Möbeln und Vorhängen etc. wurden gegen im Vergleich zum



Katzenohren? Check. Wolfsschwanz? Check. **Werewolf Cat Mods** von DigitalLion steckt die Fabelwesen ins Katzenoutfit. Auch solche etwas sinnfreien Mods gibt es.



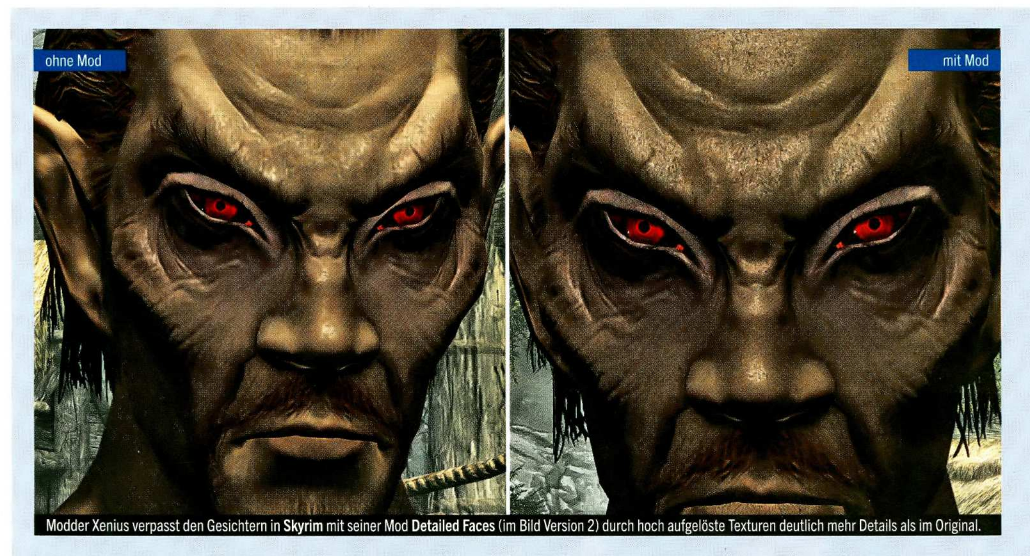
Schieb's dir rein!

So installieren Sie Skyrim-Mods richtig:

Haben Sie die gewünschte Mod von unserer DVD oder von einer Website wie etwa skyrimnexus.com oder scharesoft.de heruntergeladen, entpacken Sie sie zunächst in einen Ordner Ihrer Wahl. Normalerweise finden Sie im Ordner mit den entpackten Dateien auch eine Readme-Datei, in der genaue Anweisungen zur Installation stehen. Grundsätzlich gilt jedoch folgender Ablauf:

- Kopieren Sie die entpackten Dateien vollständig in den Ordner \Steam\SteamApps\common\skyrim\Data
- **Starten Sie Skyrim.** Änderungen etwa durch Textur-Mods sind sofort aktiv.

Achtung: Wir empfehlen Ihnen, vor jeder Installation von Mods ein vollständiges Back-up der modifizierten Spielverzeichnisse anzulegen.



Modder Xenius verpasst den Gesichtern in **Skyrim** mit seiner Mod **Detailed Faces** (im Bild Version 2) durch hoch aufgelöste Texturen deutlich mehr Details als im Original.

Original vierfach vergrößerte Versionen ausgetauscht. Beeindruckend! Aber aktuell eben nur für die Stadt Weißlauf. Modder Chris 2012 arbeitet ständig weiter an der Mod und will sie bald um andere Regionen erweitern. Eine gute Alternative ist daher zunächst **Skyrim HD – 2K Textures** (163 MB) von Modder NebuLa, die vier- bis achtmal höher aufgelöste Texturen als das Original mitbringt. In der Redaktionsschluss aktuellen Version hatte die Mod neue Pixeltapeten für viele Gebiete wie die Städte Weißlauf und Windhelm oder die Tundra-Berge im Gepäck. Auch hier plant der Modder für die nächste Version weitere Gebiete und auch aufgebrezelte Landschaftstexturen. Bis es so weit ist, können Sie sich schon einmal der Mod **Better Landscape Textures** zuwenden, die die Landschaft mit neuen, höher aufgelösten Texturen versieht. In der aktuellen Version waren Pixeltapeten für schöneren Schnee, Gras und den Strand enthalten. Weitere Versionen sollen zusätzliche Verbesserungen bringen. Als Alternative steht auch noch **Landscape Textures WIP** bereit, das ebenfalls einige Bodentexturen durch HD-Varianten ersetzt. Dann verschönern Sie noch die Bäume, die in der Nahansicht ähnlich erschreckend aussehen wie Heidi Klum ohne Schminke. Dazu laden Sie sich **Vurts Flora Overhaul** herunter. Insbesondere das Blattwerk und die Rindenstruktur der Bäume wird damit so scharf wie Scarlett Johansson im Bikini. Die gute Scarlett macht sich zwar offenbar wenig aus Essen, dennoch haben auch der findige Modder mit **High Quality Food and Ingredients** verschönert, denn bekanntlich isst ja das Auge mit. Und noch ein kleines Schmankerl für Währungsfanatiker. Einige Scherzbolde haben sogar Euro-Münzen (**Euro Coins**) und die alte DDR-Mark (**1 Mark DDR**) ins Spiel integriert.

Leistungsbereitschaft

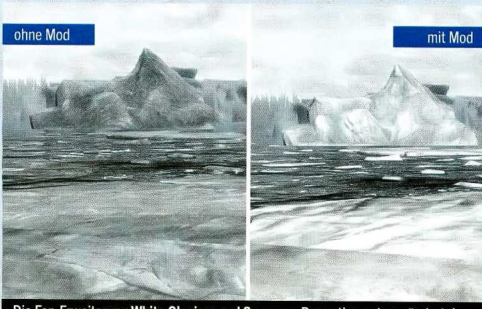
Grundsätzlich empfehlen wir Ihnen, Texturen-Mods nur auf PCs mit aktuellen Grafikkarten und viel Videospeicher einzusetzen. Sollten Sie außerdem über vier Gigabyte Arbeitsspeicher besitzen, sollten Sie zusätzlich die Mod **4 GB Skyrim** installieren, mit der **Skyrim** im Fall der Fälle mehr als 2 GB Speicher nutzen kann. Dadurch wird – ebenso wie durch eine Flasche Wodka vor dem Auftritt von David Hasselhoff – eine deutlich bessere Performance erreicht. Eine rühmliche Ausnahme der allgemeinen Regel „bessere Optik = Leistungsverlust" bildet die Mod **Awesome Shader Suite – NO FPS LOSS**. Eigentlich müssen Sie beim Einsatz von HD-Texturen oder Shader-Mods mit einem Leistungsverlust von etwa 10 Fps rechnen. Nach Angaben von Modder Parsa bricht die Fps-Rate bei seiner Mod nur um 2 Fps (von 50 auf 48) ein. Vor allem für Besitzer schwächerer PCs ist diese Fan-Erweiterung also zu empfehlen. Mehr zum Thema Leistungsverbesserung und Tuning lesen Sie im **Skyrim**-Test auf Seite 44.



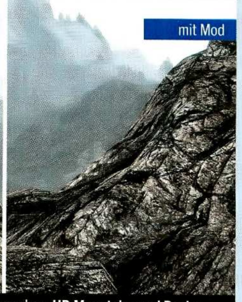
Die **deutsche Weltkarte** von Erhard Ringer finden Sie auf scharesoft.de. Auf ihr sind alle Gebiete und Städte mit den deutschen Namen eingezeichnet.



Auch das Wasser kann deutlich schöner aussehen. Dafür sorgt die Modifikation **Beautiful Water** (auf Heft-DVD) von Modder Xenos aus Deutschland.



Die Fan-Erweiterung **White Glaciers and Snow** von Prometheus_ts verändert das Aussehen von Eisbergen und Gletschern. Sie werden heller und durchsichtiger.



Und auch die Berge können schöner aussehen. **HD Mountains and Rocks New Textures** von ErrorEncoding bringt hochauflösende Texturen für sie mit.

Werkzeugkiste

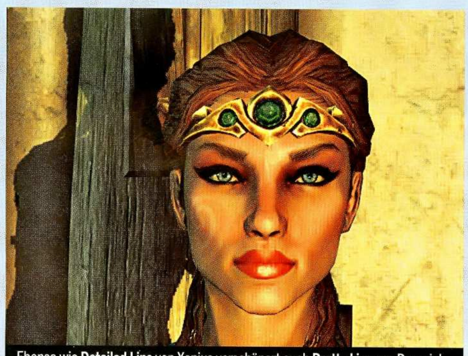
Neben grafischen Verbesserungen gibt es auch nützliche Tools aus der Community. Mit **Bomret's Skyrim Language Switcher** ist es nun beispielsweise leichter möglich, die Sprache von **Skyrim** umzustellen. Normalerweise löscht Steam alle sprachrelevanten Dateien wie gesprochene Dialoge, wenn die Sprache im Spiel umgestellt wird, und lädt dann die neuen Sprachdateien herunter. Ändern Sie die Sprache wieder zurück, ist ein erneuter Download der 1 Gigabyte großen Dateien fällig. Nervig! Der Language Switcher löst dieses Problem, die Dateien bleiben auch beim Wechsel der Sprache erhalten. Ebenfalls empfehlenswert: der **TES V Savegame Manager**, mit dem Sie Ihre Spielstände komfortabel verwalten können.

Wer sucht, der findet

Alle in diesem Artikel vorgestellten Mods finden Sie unter anderem auf skyrimnexus.com, indem Sie den Mod-Namen in das Suchfeld eingeben. Beachten Sie aber, dass Sie zum Betrachten einiger Mods mit „Erwachsenen-Inhalten" wie z.B. der Nackt-Mods und generell für den Download von Mods, die größer als 2 Megabyte sind, bei skyrimnexus.com eingeloggt sein müssen. Ein Account bei dieser Website ist aber kostenlos und ruck, zuck angelegt. Doch auch auf der deutschen Community-Seite Scharesoft werden Sie fündig. Die hält etwa eine deutsche Weltkarte sowie Stadtpläne und die Mods **Better Landscape Textures, Wegweiser Beschilderungen deutsch** (auf DVD) und **Beautiful Water** (auf DVD) für Sie bereit. Klasse! *Marc Brehme*

Diverse Mods

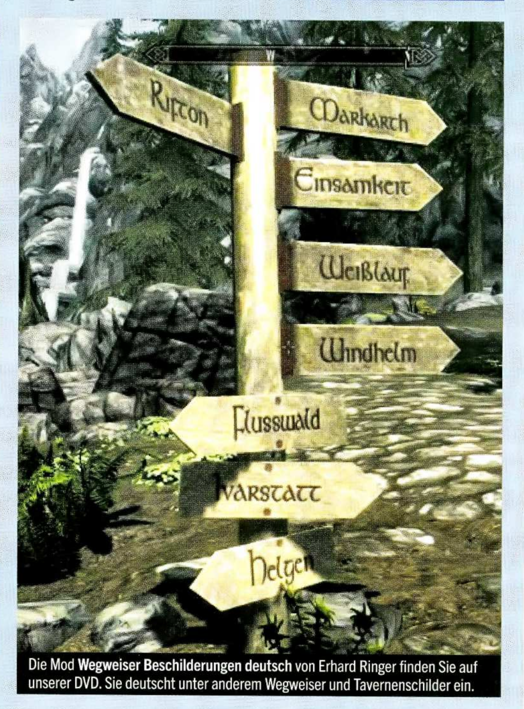
MODUS	Optik-Mods, Tools
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch, deutsch
VORAUSSETZUNGEN	TES 5: Skyrim
WEBSITE	www.skyrimnexus.com www.scharesoft.de
WERTUNG	Gut bis sehr gut



Ebenso wie **Detailed Lips** von Xenius verschönert auch **Pretty Lips** von Danariel die Lippen der Charaktere. Welche der Mods Sie einsetzen, ist Geschmackssache.



Deutlich schickere Optik ohne Performance-Verlust? Geht nicht? Geht doch! Mit **Awesome Shader Suite – NO FPS LOSS** von Modder Parsa.



Die Mod **Wegweiser Beschilderungen deutsch** von Erhard Ringer finden Sie auf unserer DVD. Sie deutscht unter anderem Wegweiser und Tavernenschilder ein.



Die Welt in **Reborn Horizon** ist nach einem Atomkrieg zerstört. Die düsteren Artworks des Spiels und seiner Charaktere spiegeln die Situation wider.

Reborn Horizon

Strategisch wertvoll

BROWSERSPIEL Nach einem Atomkrieg liegt die Welt in Trümmern. In diesem preisgekrönten Browserspiel bauen Sie sie wieder auf.

Reborn Horizon ist ein strategisches Browser-Spiel, angesiedelt in einer postapokalyptischen Welt. Derzeit befindet es sich in der Beta-Phase und erhielt den Make-the-Game-Award 2011.

So schaut's aus

Worum geht's denn überhaupt? Die Strukturen der einstigen Welt sind zerstört und das vom Krieg verwüstete Land liegt brach. Aus den Ruinen errichten Sie als Spieler ein neues Imperium. So wie nach der Wiedervereinigung die westdeutschen Aufbauhelfer in der ehemaligen DDR wandeln Sie im Spiel die Überreste der früheren Zivilisation in wertvolle Ressourcen um und bauen eine eigene Siedlung auf. Arbeiter und Soldaten werden rekrutiert und Kriegs- sowie Arbeitsmaschinen konstruiert. Als Regent der Stadt versorgen Sie Ihre Basis mit allem Nötigen und ziehen mit Ihrem Heer in umliegenden Gebieten in den Kampf, um Ihr Herrschaftsgebiet zu erweitern. Durch einträgliche Produktionszentren, wachsende Einzugsgebiete, zunehmende Heerscharen sowie Handel und Bündnisse mit anderen Kriegsherren sichern Sie sich die Vorherrschaft im Land.

Marc Brehme

Reborn Horizon

SPIELTYP	Browserspiel
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Mittelklasse-PC, Internetbrowser und Internetverbindung
WEBSITE	www.reborn-horizon.com

So läuft's – Das Spielprinzip



Um in Reborn Horizon Erfolg zu haben, brauchen Sie die richtige Taktik. Dafür müssen Sie zuerst verstehen, wie das Spiel funktioniert.

Sie beginnen das Spiel mit dem Bau eines Hauptgebäudes und verschiedener Produktionsstätten, die jeweils pro Stunde eine bestimmte Menge an Ressourcen abwerfen. Für die Errichtung eines Gebäudes werden wiederum Ressourcen verbraucht. Wenn Sie diese nicht besitzen, ist der Bau unmöglich. Auch die Aufwertung eines Gebäudes verbraucht Materialien und die Menge dieser benötigten Güter steigt zusammen mit dem Gebäude-Level an. Jedes Gebäude lässt sich bis zur Stufe 10 aufwerten. Bedingung für eine Aufwertung sind nicht nur genügend Ressourcenbestände, sondern auch der Besitz anderer Gebäude einer bestimmten Stufe. Planen Sie also Ihre Bauvorhaben genau, da jedes eine mit dem Level ansteigende Zeit bis zur Fertigstellung benötigt und Sie nur maximal zwei Bauprojekte gleichzeitig ausführen können. Neben den Produktionsgebäuden gilt es außerdem, militärisch wichtige Gebäude zu errichten. In einer Kaserne bilden Sie ein Heer aus und in einem Kommandozentrum verwalten und koordinieren Sie es. Für die Ausbildung von Einheiten benötigen Sie ausreichend Bevölkerung, weshalb Wohnhäuser gebaut werden müssen. Ein Spähturm warnt Sie vor feindlichen Angriffen, eine Stadtmauer schützt Ihre Basis und ein Kellerversteck Ihre Ressourcen vor Raubzügen. Mit Ihrem Heer begeben Sie sich selbst in den Kampf mit anderen Spielern und Gegnern, um Ressourcen zu sammeln und neue Gebiete einzunehmen. Sie gründen weitere Städte und weiten Ihre Ressourcen- und Militärproduktion aus. Am Ende entscheidet Kampf- und Wirtschaftskraft über den Erfolg und letztendlich die Vorherrschaft in **Reborn Horizon**.

Wissen ist Macht – F.A.Q.

Wir klären häufig gestellte Fragen zu Reborn Horizon und geben wissenswerte Informationen zum Spiel.

Wie kann ich **Reborn Horizon** spielen?
Um **Reborn Horizon** spielen zu können, registrieren Sie sich einfach auf der Homepage des Spiels unter www.reborn-horizon.de. Dort melden Sie sich mit einem Benutzernamen und Ihrer E-Mail-Adresse an und legen ein Passwort fest. Bei jedem Besuch der Seite melden Sie sich von nun an mit dem gewählten Benutzernamen und Ihrem Passwort an. Starten Sie das Spiel und spielen Sie dann bequem, ohne Installation eines Clients, im Browser.

Wie fange ich am besten an?
Zu Spielbeginn startet automatisch ein Tutorial, das Ihnen eine Einführung in das Spielprinzip und seine Funktionen gibt. Außerdem bietet **Reborn Horizon** auf der offiziellen Homepage www.reborn-horizon.de unter „Spielinfo" viele nützliche Informationen. Dort erhalten Sie das nötige Wissen über die Geschichte, die Spielinhalte und mehr.

Muss ich für **Reborn Horizon** Gebühren zahlen?
Nein. Weder für die Anmeldung noch für das Spielen dieses Browserspiels fallen Kosten an. **Reborn Horizon** ist bis auf einige Bonusinhalte, wie Booster und gewisse Items, völlig kostenlos spielbar.

Benötige ich zwingend Bonus-Items aus dem Shop?
Nein. Es ist nicht notwendig, dass Sie solche Premium-Inhalte erwerben, damit Sie **Reborn Horizon** erfolgreich spielen können. Allerdings müssen Sie dann einen langsameren Spielfluss in Kauf nehmen, da Ihnen Boosts und Gegenstände, die Wartezeiten verkürzen, sowie Items mit Ressourcen-Bonus nicht zur Verfügung stehen.

Unser Starter-Set – Jetzt ins Spiel einsteigen und Geschenk abgreifen!

Weihnachten naht mit schnellen Schritten und Sie hetzen nach Geschenken? Wir drehen den Spieß um und überreichen Ihnen eins!

Wenn Sie sich bis 31. Januar 2012 auf www.reborn-horizon.com für das futuristische Browserspiel registrieren, haben wir ein besonderes Extra für Sie parat: Gemeinsam mit den **Reborn Horizon**-Machern Slipshift haben wir für Sie als PC ACTION-Leser ein wertvolles Starterpaket im Wert von 15 Euro zusammengestellt, das Ihnen den Aufbruch in die postapokalyptische Welt deutlich erleichtern wird. Das Angebot gilt selbstverständlich auch für bereits registrierte Spieler. Das Paket enthält zehn Roulette-Chips, drei Arbeitskräfte der Stufe 1, eine Arbeitskraft der Stufe 2 sowie nützliche Resourcen (je 10.000 Einheiten Schrott, Energie und Steine).

Und so schalten Sie das Paket frei:

1. Erstellen Sie einen Spiel-Account auf www.reborn-horizon.com. Falls Sie schon registriert sind, dann loggen Sie sich einfach ein.
2. Starten Sie das Spiel und wählen Sie aus der unteren Leiste den Punkt „Optionen".
3. Geben Sie den exklusiven Code

pcau-b1b9-f52d-c2f1

in das dafür vorgesehene Feld ein. Klicken Sie auf „Senden".

Pro Account ist dieses Paket nur einmal verwendbar.

Wir wünschen viel Erfolg!





Nach gutem Wirtschaften und fleißigem Aufbau wächst und gedeiht Ihre Siedlung. Haben Sie das Zeug zur Großmacht?

Steuererklärungsbedarf

1 Über diese Schaltfläche erreichen Sie den Shop. Dort erwerben Sie besondere Gegenstände und Boni.

2 Das Drücken der Aufgaben-Schaltfläche blendet eine Liste Ihrer Quests ein. Dort sehen Sie die Aufgabenbeschreibungen und schließen Quests ab.

3 Nachrichten über Truppenbewegungen und Mails von anderen Spielern blenden Sie mit diesem Button ein.

4 Ihr Inventar öffnen Sie mit diesem Button. Hier verwalten und benutzen Sie Ihre Items.

5 Hiermit öffnen Sie die Rangliste und können Ihre Platzierung und Punktzahl einsehen.

6 Über diesen Button erreichen Sie Ihre Freundes-Liste. Hier haben Sie einen Überblick über Ihre Freunde und können diese kontaktieren.

7 Das Allianz-Menü wird Ihnen durch einen Klick auf diese Schaltfläche angezeigt. Dort verwalten Sie all Ihre Allianz-Angelegenheiten.

8 Dieser Button leitet Sie direkt zum offiziellen Forum des Spiels weiter.

9 Durch Drücken dieses Buttons wird das Einstellungs-Menü angezeigt. Hier nehmen Sie Veränderungen an den Sound-, Sprach- und Grafikeinstellungen vor und verwalten Ihren Account.

10 Ein Klick auf diese Schaltfläche blendet das Glücksrad ein. Dort gewinnen Sie gegen Einsatz von Spielchips verschiedene Gegenstände.

11 In diesem Bereich sehen Sie den Server-Namen und die aktuelle Uhrzeit.

12 Hier befindet sich der Spielchat, über den Sie mit anderen Spielern quatschen. Diesen blenden Sie mit einem Klick auf das mittige Symbol ein oder aus.

13 Hier sehen Sie Ihren Avatar zusammen mit der Erfahrungsleiste und der Stufenanzeige. Durch einen Klick auf den oberen Button mit dem Pfeil erhöhen Sie Ihren Spieler-Level, sofern Sie die Voraussetzungen dafür erfüllen.

14 An dieser Stelle wird Ihnen Ihr Diamantenvorrat angezeigt. Durch einen Klick auf das Plus-Zeichen stocken Sie diesen auf.

15 Ihren Titel sowie Ihre momentane Platzierung in der Rangliste sehen Sie hier.

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen

Reborn Horizon bietet einige Dinge, die das Spiel auflockern und es von Konkurrenztiteln unterscheiden. Zum Beispiel sorgen verschiedene Quests und ein Glücksspiel für Abwechslung.

Reborn Horizon ist abwechslungsreich und lockert den Spielverlauf auch durch verschiedene zusätzliche Aufgaben auf. Für die Erfüllung dieser Quests gilt es, bestimmte Gebäude zu bauen oder aufzuwerten sowie andere Spieler und Gebiete anzugreifen. Beim Abschluss dieser Aufgaben werden Sie mit wichtigen Rohstoffen belohnt. Weitere dieser wichtigen Ressourcen und besondere Belohnungen erhalten Sie beim Spiel mit dem Glücksrad. Bei diesem Spiel setzen Sie Roulettechips ein und starten den Dreh des Rads. Das Objekt, auf das die Kugel fällt, gehört Ihnen. Die Gewinne reichen von Ressourcen über Boosts bis hin zu besonderen Gegenständen. Die Roulettechips, die Sie zum Spielen benötigen, erhalten Sie gegen Diamanten im Item-Shop. Außerdem bekommen Sie einmal pro Tag nach dem Login drei Roulettechips gratis.





Auf der Regionskarte überblicken Sie die verschiedenen Gebiete und koordinieren einfach Ihre Angriffe und Spionageeinsätze.

16 Hier finden Sie Ihren Spielernamen und darunter Ihren selbst festgelegten Tag.

17 Dies ist die Ressourcen-Anzeige. Hier haben Sie die Übersicht über Ihre Bestände von Schrott, Steinen, Nahrung, Energie und die Einwohnerzahl. Ein Klick auf das Plus-Zeichen öffnet den Shop.

18 An dieser Stelle werden Buffs und Boni zusammen mit der verbliebenen Dauer ihrer Wirkung angezeigt. Durch einen Klick auf ein Symbol lassen diese sich auch vorzeitig abbrechen.

19 Hier steht der Name der Stadt, in der Sie sich momentan befinden. Mit den kleinen Pfeilen können Sie nacheinander durch Ihre Städte schalten und ein Klick auf das Auge fokussiert Ihre Ansicht auf die jeweilige Siedlung.

20 Durch Drücken des großen Pfeils blenden Sie die Schnellübersicht Ihrer Städte samt Koordinaten ein und aus.

21 Diese Schaltfläche befördert Sie zur Stadtansicht.

22 Über diesen Button gelangen Sie auf die übersichtliche Regionskarte.

23 An dieser Stelle finden Sie das Informationsfenster. Hier werden Ihnen alle Bau- und Ausbildungsfortschritte sowie die benötigte Zeit für Truppenbewegungen angezeigt. Durch einen Klick auf den roten X-Button können Sie die jeweiligen Aktionen abbrechen. Wollen Sie die Vorgänge hingegen etwas beschleunigen, betätigen Sie den grünen Pfeil.

24 Das Informationsfenster lässt sich durch Betätigen dieser Schaltfläche ein- und ausblenden.

25 Auf der Regionskarte erkennen Sie Ihre eigenen Städte an einem gelben Schild, auf dem Ihr eigener Nickname (Tag) steht.

26 Feindliche Siedlungen haben auf der Regionskarte ein rotes Schild.

27 Freie Felder (Täler) kann der Spieler einnehmen und dort eigene Städte errichten.

28 Bestimmte Gebiete werden von NPC-Gegnern bewacht. Ungefähre Informationen über ein Region erhalten Sie, wenn Sie die Maus über das Arealt bewegen.

29 Sobald Sie ein Gebiet anklicken, erhalten Sie im erscheinenden Fenster im oberen Teil Informationen zu diesem Areal, dessen Besitzer und seiner Einstellung.

30 An dieser Stelle wird der Avatar vom Besitzer des gewählten Gebiets angezeigt. Sie haben dort die Möglichkeit, ihm zu schreiben, ihn in Ihre Allianz einzuladen, als Freund hinzuzufügen oder zu ignorieren.

31 Hier geben Sie Ihren Truppen den Befehl, das Gebiet auszuspionieren oder anzugreifen.

32 Informationen zur Truppenbesetzung in diesem Gebiet werden hier angezeigt.

Kauf mich! – Der Item-Shop

Sie wollen kürzere Produktions- und Bauzeiten, benötigen mehr Ressourcen und brauchen noch ein paar Gegenstände für den Levelaufstieg? Ab in den Shop.

Der Shop von **Reborn Horizon** bietet nützliche Gegenstände. Besonders wenn Sie einmal nicht länger warten wollen, haben Sie durch Items aus dem Onlineladen die Möglichkeit, all Ihre Aktionen zu beschleunigen. Dort gibt es sogenannte Speedups, die Ihre Bau- und Ausbildungszeiten um eine bestimmte Zeit verkürzen, Ressourcenpakete sowie verschiedene Buffs, die Ihre Rohstofferträge erhöhen. Außerdem erhalten Sie im Shop seltene Artefakte, die zum Levelanstieg benötigt werden, und Pakete mit vielen verschiedenen Shop-Inhalten. All diese Dinge werden mit Diamanten bezahlt, die Sie mit echtem Geld erwerben können. Dabei zahlen Sie für 100 Diamanten circa 10 Euro. Für die Bezahlung stehen unter anderem gängige Kreditkarten und Paypal zur Auswahl.



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

107,90

ASUS ENGTX550 Ti DC/DI

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 550 Ti • 910 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,1 GHz Speichertakt • DirectX 11, OpenGL 4.1 • 1x HDMI, 1x DVI, 1x VGA
- PCIe 2.1 x16

JCXVFP

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

209,50

ASUS Crosshair V Formula

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+
- AMD 990FX Chipsatz • USB 3.0 • Gigabit-LAN
- Creative SupremeFX X-Fi 2 Sound
- 4x DDR3-RAM • 7x SATA 6Gb/s, 1x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 1x PCI

GAEA07



Intel® Core™ i7-3930K

- Sockel-2011-Prozessor • Sandy Bridge E
- 6x 3.200 MHz Kerntakt • 1,5 MB Level-2-Cache
- 12 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HM7I11

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



ASUS P9X79 DELUXE

- ATX-Mainboard • Sockel 2011 • 8x DDR3-RAM
- Intel® X79 Express (Patsburg) Chipsatz
- 2x Gigabit-LAN • Wireless LAN • USB 3.0
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GMEA20

SAPPHIRE



SAPPHIRE Radeon™ HD 6970

- Grafikkarte • AMD Radeon™ HD 6970
- 880 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 5,5 GHz Speichertakt • DirectX® 11, OpenGL 4.1
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DL-DVI-I, SL-DVI-D
- PCIe 2.0 x16

JDXSW9



Cougar A760

- 760-Watt-Netzteil • bis 89% Effizienz
- 8x S-ATA, 6x P-ATA • Energy Star 5.0
- 2x 8(6+2)-Pin Stromanschlüsse
- 2x 6-Pin PCIe-Stromanschlüsse
- 120-mm-Lüfter • EPS, ATX 12V v2.3

TN7H62

Sharkoon

54,90

Sharkoon T9 Value

- ATX-Gehäuse mit grüner Innenlackierung und Beleuchtung • 9x 5,25"-Einbauschächte
- Front-I/O mit 1x USB3.0, 3x USB2.0, 2x Audio
- 2x 120-mm-LED-Lüfter in der Front, 1x 120-mm-LED-Lüfter in der Rückseite

TQXS48

ZOTAC
It's Time to Play
AMP! EDITION



ZOTAC GeForce GTX 580 AMP²!

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 580
- 512 Stream-Prozessoren • 815 MHz Chiptakt
- 3 GB GDDR5 (384-Bit) Speicher
- 4.100 MHz Speichertakt • PCI-E 2.0 x16
- 2x DVI-I, Mini-HDMI • DirectX 11, OpenGL 4.1
- Assassin's Creed™: Brotherhood Spielebundle

JDXTFB

XFX



XFX HD6870 Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6870
- 900 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 2x Mini DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JCXXWM

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.



Enermax EES350AWT-ErP

- Netzteil • 350 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 9x Laufwerksanschlüsse
- 1x PCIe-Stromanschluss
- 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN3X00

G.SKILL

159,90

G.Skill 16 GB DDR3-1333-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-10666CL9D-16GBXL
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.600)
- Kit: 2x 8 GB

IEIFG3J7

ZALMAN



Zalman CNPS12X

- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- Abmessungen: 154x132x151 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 3x 120-mm-LED-Lüfter

HXLZ48

EKL
electronics cooling



EKL Alpenföhn „Himalaya"

- CPU-Kühler für Sockel 1366, 1156, AM3
- sechs U-förmige 6-mm-Kupfer-Heatpipes
- 140-mm-Lüfter
- Vollkupfer-Bodenplatte

HXLE5B

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 28.12.2011











Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr **01805-905040***

Hardware | Notebook & PC | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Home & Living



Intel® 320series 2,5" SSD

- „SSDSA2CW120G3K5" • 120 GB Kapazität
- 270 MB/s lesen • 130 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMWE



OCZ Vertex3 2,5"

- VTX3-25SAT3-120G • 120 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281, 60.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNB15



Mushkin Chronos 2,5" SSD 480 GB

- MKNSSDCR480GB • 480 GB Kapazität • 540 MB/s lesen • 430 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281, 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMUB06



Iomega Select Portable 500 GB

- Festplatte • 34959 • 500 GB Kapazität
- Abmessungen: 80x16x117 mm
- vorformatiert mit NTFS
- USB 2.0

AAUOJ0

steelseries

39,99

SteelSeries Spectrum 5xB

- Gaming-Headset mit ausziehbarem Mikrofon
- 16 Hz bis 28 kHz • 40-mm-SunDancer-Treiber
- in 3 Teile zerlegbar • ohrumschließend
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker
- für PC und Xbox 360

KH#I33



Acer Aspire G3610

- PC-System • Intel® Core™ i7-2600 (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- 16 GB DDR3-RAM • 1-TB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S6IC18



Systea Ruby Gold W7HP64

- PC-System • AMD Phenom II X4 955 (3,2 GHz)
- AMD Radeon HD 6850 • 8 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • Cardreader
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S4AYE2




Acer S243HLAbmii

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m²
- 2x HDMI, 1x VGA

V5LA2U

ROCCAT SET THE RULES

139,90

Roccat Talk Isku und Kone Desktop Bundle

- Desktop-Set • 28 Sondertasten
- Easy-Shift[+]-System
- umfangreiche Makroprogrammierung
- 6.000 dpi • 8 frei belegbare Tasten • USB

NTZR93



MSI GT780DXR-i71215BLW7H

- 43,9 cm (17,3") Non-Glare Full HD-Display
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2670QM (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce® GTX 570M Grafik (3 GB VRAM)
- 2 RAID-Festplatten (1,5 TB), Blu-ray-Combo
- 12 GB Arbeitsspeicher
- Original Windows® 7 Home Premium 64 Bit

PL8M0X



Acer Aspire 5749-2334G50Mikk

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i3 Prozessor 2310M (2,10 GHz)
- Intel® HD Graphics 3000 (GT2) • 4 GB RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6C8E

COOLER MASTER

99,90

Cooler Master CM690II Advanced USB3.0

- Einbauschächte extern: 4x 5,25", intern: 6x 3,5"
- zwei 140-mm-Lüfter, ein 120-mm-Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, Audio-I/O
- Platz für bis zu 3 Grafikkarten

TQXM2K

LG Life's Good



LG BH10LS38

- Schreiben: 10x BD-R, 10x BD-R DL, 2x BD-RE/DL 16x DVD±R, 12x DVD-RAM, 8x DVD±R DL, 48x CD-R
- Lesen: 10x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 40x CD
- SATA • LightScribe

CGBL11

ALTERNATE

Philipp-Reis-Straße | 35440 Linden | Mo-Fr: 9-20 Uhr | Sa: 9-18 Uhr | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



Jahresrückblick 2011

Vergangenheitsbewältigung

Zum Ausklang des Jahres lassen wir die vergangenen zwölf Monate Revue passieren.



Die Top 10 der besten Monate des Jahres 2011? Plus zwei Monate, die es leider nicht geschafft haben? Seid ihr jetzt total übergeschnappt?!

Nein, nein, die Ärzte in der Nervenklinik haben gesagt, wir wären lediglich ganz spezielle Menschen! Haben Sie auch das Problem, dass die gelben Elfen immer die Mini-Elefanten verjagen? Das ist echt nervig! Schließlich ist nicht jede Woche Freitag!

Ähm ja … erklären Sie mir lieber, was es mit diesem Jahresrückblick auf sich hat.

Nun, nicht alle Monate sind gleich schön; und nicht jede Ausgabe ist vollgepackt mit Top-Titeln im Test- und Vorschau-Bereich. Statt also chrolo … chorno … der Reihe nach vorzugehen, haben wir lieber in einer demokratischen Wahl nach ukrainischem Vorbild die besten Monate und somit Ausgaben des Kalenderjahres 2011 gekürt!

Ah, okay. Das ergibt – so ungern ich es zugebe – tatsächlich Sinn. Heißt das denn nun, dass die Ausgaben auf den hinteren Plätzen weniger lesenswert sind?

Nein, natürlich nicht. Lassen Sie uns das mal an einem tollen Beispiel erklären! Sie als weltgewandter, attraktiver PC ACTION-Leser haben doch sicher eine Partnerin? Und auch wenn diese nun für Sie die attraktivste Dame des Planeten ist, macht das Jessica Alba doch nicht gleich weniger attraktiv, oder? Platz 1 ist also unsere Frau und die anderen Plätze sind Jessica Alba und Co. Wobei wir Jessica und unsere Frau im Falle der PC ACTION ja produziert haben und seine Kinder findet man ja nicht unbedingt attraktiv, sondern eher hübsch. Wo waren wir?

Schon gut …

Diese beiden Monate haben den Sprung in die Top 10 leider knapp verpasst. Der Vollständigkeit und der Fairness halber seien sie hier dennoch erwähnt!

Ausgabe 10/2011

Titelthemen:
Battlefield 3, End of Nations, Counter-Strike: Global Offensive,

Vollversion: Nail'd

Anzahl Tests im Heft: 15

Tests mit Wertung über 85:
Deus Ex: Human Revolution (86%)
Limbo (90%) • Harveys neue Augen (85%)



Bestes Spiel: Limbo (90%)

Schlechtestes Spiel: Jagdaction 3D (15%)

Eigentlich ist Ausgabe 10/11 mit ihrem 50-Seiten-gamescom-Bericht **gut gefüllt**. Allerdings blieben Action-Kracher im Testteil aus und – was noch viel gewichtiger ist – wir sind sauer auf den Oktober, weil tatsächlich kein einziger (!) PC ACTION-Redakteur in diesem Monat einen Nobelpreis verliehen bekam. Lächerlich!

Ausgabe 01/2012

Titelthemen:
Grand Theft Auto 5, Rainbow 6: Patriots

Vollversion: Wheelman

Anzahl Tests im Heft: 23

Tests mit Wertung über 85:
L.A. Noire (85%) • Sonic Generations (85%)
Assassin's Creed: Revelations (88%)
Anno 2070 (89%) • CoD: MW 3 (90%, MP-Test)
TES 5: Skyrim (91%) • Batman: Arkham City (92%)



Bestes Spiel: Batman: Arkham City (92%)

Schlechtestes Spiel: Hamburg-Hafen-Simulator (9%)

Sicher sind wir uns nicht, ob Ausgabe 01/12 den Sprung in die Top 10 verpasst hat. Denn es waren noch nicht alle Artikel geschrieben und die Wertungen auch noch nicht vollständig ausgewürfelt, als wir diesen Jahresrückblick verfasst haben. Insofern sparen wir die letzte Ausgabe des Jahres lieber aus.

Ausgabe 04/2011

Titelthemen:
Crysis 2, Darkspore, Risen 2

Vollversion:
Desperados 2

Anzahl Tests im Heft: 14

Tests mit Wertung über 85:
Bulletstorm (86%) • Crysis 2 (90%)
Total War: Shogun 2 (87%)
Dragon Age 2 (88%)



Bestes Spiel:
Crysis 2 (90%)

Schlechtestes Spiel:
Jagen 2011 (25%)

PLATZ 10





Das krisengebeutelte New York begeisterte die Tester: 90% für **Crysis 2**!

Schade für unsere Crysis-Tester: Der Vor-Ort-Test fand nicht, wie erhofft, im als Spielschauplatz dienenden Big Apple statt, sondern „nur" im vergleichsweise langweiligen Crytek-Hauptquartier in Frankfurt. Trotzdem waren sie begeistert und überhaupt war der April kein schlechter Monat für Shooter-Freunde: **Bulletstorm** mauserte sich zum kleinen Überraschungshit, auch wenn die deutsche Fassung ziemlich zerschnitten wirkte. Außerdem stand mit **Total War: Shotgun** ein blei- und schrothalti... wie, das heißt *Shogun*? Na dann vergessen Sie besser, was wir geschrieben haben.

Ausgabe 08/2011

Titelthemen:
Far Cry 3, Team Fortress 2

Vollversion:
Silverfall: Wächter der Elemente

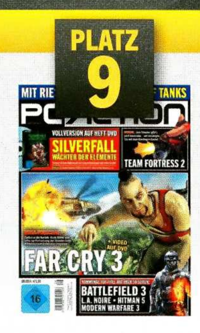
Anzahl Tests im Heft: 9

Tests mit Wertung über 85:
Die Sims 3: Lebensfreude (89%)

Bestes Spiel:
Die Sims 3: Lebensfreude (89%)

Schlechtestes Spiel:
London Underground Simulator (25%)

PLATZ 9



Bei neun Tests gab es nur einen Award-Kandidaten und das war auch noch nur ein Add-on zum komplett Action-, Explosions- und Zombie-freien Mädchenspiel **Die Sims 3**. Kein Wunder, dass es die Ausgabe nur auf Platz 9 geschafft hat! Immerhin kann die Titelstory zu **Far Cry 3** unsere Ehre ein Stück weit wiederherstellen. Der passende Guide zum kostenlos gewordenen **Team Fortress 2** sollte dazu ein Übriges tun. Wer die Ausgabe aufschlägt, blickt außerdem auf ein wundervolles Bikini-Hinterteil und damit auf das schönste PC ACTION-Editorial 2011.



► Es ist vollbracht: Der Duke ist mit einer Wertung versehen und damit abgehandelt. Fortsetzung folgt hoffentlich!

Ausgabe 03/2011

Titelthemen:
Dead Space 2, Homefront

Vollversionen:
Knights of the Temple
The Elder Scrolls: Daggerfall
The Elder Scrolls: Arena

Anzahl Tests im Heft: 9

Tests mit Wertung über 85:
Dead Space 2 (90%)

Bestes Spiel:
Dead Space 2 (90%)

Schlechtestes Spiel:
Schäfer Heinrichs Bauernhof Sim. (2%)

PLATZ 8

► Dieser Artikel wurde von einem voreingenommenen Gremium gänzlich undemokratisch zum Artikel mit der besten Headline 2011 gewählt.

Spiele mit einer Wertung von lächerlichen 2% gibt es selbst in unserer Schrott-des-Monats-Rubrik äußerst selten. Nur ein Titel konnte sich seit Beginn der Excel-unterstützten Wertungsaufzeichnung eine miesere Einzelspielerwertung sichern: **€uro Alarm**, mit 1% abgewatscht in Ausgabe 1/2002. Und was trieb der Rest der Welt im August so? Guttenberg demonstrierte mit seinem Rücktritt Einsicht, Atomkraftgegner mit Anti-Antomkraft-Demonstrationen Demonstrationsbereitschaft und der US-Bundesstaat Illinois mit einem Todesstrafen-Verbot Menschlichkeit.

Ausgabe 09/2011

Titelthemen:
Call of Duty: Modern Warfare 3, Rage, Zombies auf der Insel (Name von der Red. geändert)

Vollversion:
Company of Heroes

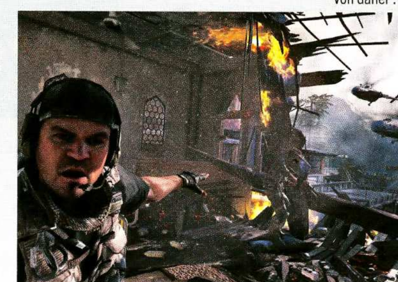
Anzahl Tests im Heft: 12

Tests mit Wertung über 85:
Super Street Fighter 4: Arcade Edition (94%)
Panzer Corps: Wehrmacht (85%)

Bestes Spiel:
Super Street Fighter 4: Arcade Edition (94%)

Schlechtestes Spiel:
HPUDHDTT2 (40%)





„Hey, Alter. Da war doch grad noch 'ne Wand?", sagt der Soldat hier wahrscheinlich nicht. Wir wissen aber auch nicht mehr, was er wirklich sagt. Von daher …

Vorfreude ist die schönste Freude. So sagt man zumindest im Volksmund. Wenn man diese Redewendung ernst nimmt, so bot die Ausgabe 09/2011 gleich mehrere Gründe, in ekstatische Zustände zu verfallen. Erstens: Wir spielten endlich den heiß ersehnten Shooter **Rage** an. Immerhin stecken hier die Erfinder des Ego-Shooter-Genres von id Software dahinter. Zweitens: Ebenfalls im Vorschau-Bereich widmeten wir uns einem der meisterwarteten Spiele des Jahres: **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Oder genauer gesagt: Wir erklärten den neuen Elite-Modus. Und drittens: Die Gamescom-Messe stand vor der Tür und dank unseres handlichen Messeplans konnten Sie kein Spiel verpassen und sich auch nicht verlaufen. Bitte, gern geschehen! Davon abgesehen zückten wir wirklich gute 94% für die neueste Inkarnation von **Street Fighter 4** und glatte 40% für den wohl nervigsten Zauberer aller Zeiten, Harry Potter. Zum Glück sind nun alle Bücher verfilmt und versoftet und wir müssen nie wieder diese Brillenschlange durch hässliche Levels hetzen und mit einem dünnen Ast rumfuchteln.

Ausgabe 06/2011

Titelthema:
The Witcher 2: Assassins of Kings, Rage

Vollversion:
Rome: Total War

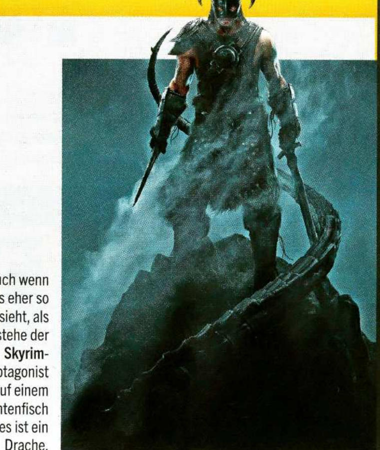
Anzahl Tests im Heft: 13

Tests mit Wertung über 85:
Anomaly: Warzone Earth (85%)
Portal 2 (95%)

Bestes Spiel:
Portal 2 (95%)

Schlechtestes Spiel:
Shadow Harvest: Phantom Ops (49%)





► Auch wenn es eher so aussieht, als stehe der **Skyrim**-Protagonist hier auf einem Tintenfisch – es ist ein Drache.

Was haben Rollenspiele mit Brüsten zu tun? Nein, nicht das, was Sie jetzt denken, Sie Ferkel. Obwohl, doch, stimmt schon. Aber abgesehen davon sind beide Begriffe eng mit der Ausgabe 06/2011 verknüpft. Denn neben Deutschlands erstem Test zum Rollenspiel-Epos **The Witcher 2: Assassins of Kings** und einer großen Vorschau zum Ego-Shooter-Kracher mit Rollenspiel-Elementen **Rage** hatten wir auch ein nettes Poster der Witcher-Gespielin Triss Merigold im Heft. Und wer mit den Rundungen der virtuellen Dame nichts anfangen konnte, hängte sich einfach das Konterfei der jungen Lara Croft auf der Rückseite des Posters an die Wand. Zwar kein Cover-Thema, aber auch ein Rollenspiel: Im Vorschaubereich widmeten wir uns dem fünften Teil der **Elder Scrolls**-Reihe, **Skyrim**. Wie mittlerweile auch der letzte Hinterwäldler und seine Mutter wissen, kam dabei nichts anderes als das beste Rollenspiel des Jahres 2011 heraus und höchstwahrscheinlich auch eines der erfolgreichsten und tollsten Rollenspiele aller Zeiten. Und mit **Portal 2** testeten wir eines der besten Spiele aller Zeiten. Wertung: sagenhafte 95%.

Ausgabe 05/2011

PLATZ 5

Titelthema:
Duke Nukem Forever,
Noch mehr Zombies auf ner Insel
(Name von der Red. geändert)

Vollversion:
Titan Quest

Anzahl Tests im Heft: 13

Tests mit Wertung über 85:
Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie (86%)
Need for Speed: Shift 2 Unleashed (88%)
Rift (88%) • Homefront (87%)
Assassin's Creed: Brotherhood (90%)

Bestes Spiel:
Assassin's Creed: Brotherhood (90%)

Schlechtestes Spiel:
OMSI: Der Omnibussimulator (23%)



Als eines der ersten deutschen Magazine berichten wir über **Prey 2**. Freude!

Bis vor dieser Ausgabe wollte es niemand so recht glauben: Die Mutter aller leeren Versprechen, **Duke Nukem Forever**, lebt tatsächlich noch! Doch das war nur eines der Themen dieser unglaublich inhaltsreichen Ausgabe: Neben 50 Seiten mit Vorschauen auf die kommenden Spielemonate schafften es ganze 13 Tests ins Heft, wovon fünf sogar mit dem begehrten PC ACTION-Gold-Award geadelt wurden – rekordverdächtig! Ach ja: Eines der Cover-Themen wurde mittlerweile indiziert, weshalb wir es hier nicht explizit erwähnen und bewerben wollen und dürfen. Nur so viel: Es handelt sich um ein Spiel mit Zombies. Auf einer Insel. Dass außerhalb der Spielewelt in der Zeit nicht viel passierte, zeigt ein Blick in die Kinocharts: Dort buhlten die Ikonen der Belanglosigkeit Wes Craven (**Scream 4**), Johnny Depp (**Fluch der Karibik 4**) und Vin Diesel (**Fast & Furious 5**) um die Gunst des Mainstream-Publikums. Die Single-Charts hingegen sind beherrscht vom größten Arsch der Branche: Jennifer Lopez ~~singtperformt~~wackelt mit Hintern und Pitbull zu **On the Floor**.

Ausgabe 12/2011

PLATZ 4

Titelthema:
Call of Duty: Modern Warfare 3,
Star Wars: The Old Republic,
Battlefield 3,

Vollversion:
Die Gilde 2: Renaissance

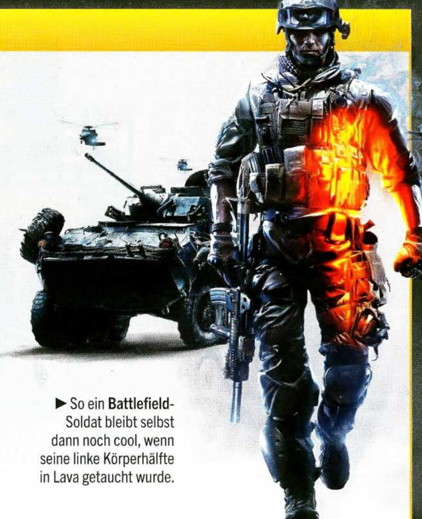
Anzahl Tests im Heft: 16

Tests mit Wertung über 85:
NBA 2K12 (90%) • Battlefield 3 (94%)
Call of Duty: Modern Warfare 3 (91%)
Fußball Manager 12 (90%)

Bestes Spiel:
Battlefield 3 (94%)

Schlechtestes Spiel:
Flughafen-Feuerwehr-Simulator (28%)





► So ein **Battlefield**-Soldat bleibt selbst dann noch cool, wenn seine linke Körperhälfte in Lava getaucht wurde.

Auf diesen Showdown hatte die gesamte Welt gewartet und Ende 2011 war es endlich so weit: Das marokkanische Volk hat eine neue Regierungspartei gewählt – die Partei für Gerechtigkeit und Entwicklung! Cooler Name. Davon abgesehen schlugen aber auch die beiden heiß ersehnten Shooter **Call of Duty: Modern Warfare 3** und **Battlefield 3** in den hiesigen Läden auf. Welches der beiden Meisterwerke wir in welcher Hinsicht besser fanden und was Sie sonst noch alles zu den beiden Toptiteln wissen mussten, war im großen Vergleichstest zu lesen. Zudem trieben wir uns in der Beta-Phase von Biowares MMO-Hoffnung **Star Wars: The Old Republic** rum und stellten entsetzt fest: Es gibt keine Ewok-Sith-Lords. Aus unserem Plan mit Darth Teddy die lästige Jedi-Brut auszurotten, wurde also nichts. Wie ärgerlich! Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, müssten die Live-Server von **SW: TOR** übrigens schon hochgefahren worden sein. Also husch, husch, Charakter erstellen! Wer feiert schon Weihnachten?

Ausgabe 02/2011

Titelthema:
Assassin's Creed: Brotherhood, 15 Top-Shooter unter 15 Euro, 15 Jahre PC ACTION

Vollversion:
Tomb Raider: Anniversary

Anzahl Tests im Heft: 13

Tests mit Wertung über 85:
Bejeweled 3 (88%) • Super Meat Boy (89%)
Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam (90%)

Bestes Spiel:
Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam (90%)

Schlechtestes Spiel:
Modern War: Somalian Pirates (35%)

PLATZ 3





► Urbanes Wissen: Besonders gute Meuchelmörder wie Ezio erkennt man daran, dass sie viel zu große Gürtelschnallen tragen.

Juchhu! 15 Jahre! So alt wurde die PC ACTION nämlich im Februar 2011. Das hatte mehrere Dinge zur Folge. Beispielsweise ist unser Heft nun älter als die meisten Redakteure im Geiste. Oder vom Humor her. Wir feierten das Jubiläum natürlich – und zwar mit einem Riesengewinnspiel, mit einem tollen Special zu 15 preiswerten Shootern und Vorschauen zu den Top-Titeln der ersten 2011er-Jahreshälfte. Kurioserweise sind diese Spiele tatsächlich alle planmäßig erschienen. Übrigens hatte sogar unsere Vollversion ein „Anniversary" im Namen – perfekt!

Ausgabe 07/2011

Titelthema:
Call of Duty: Modern Warfare 3, Duke Nukem Forever, Hitman 5: Absolution

Vollversion:
Tomb Raider Underworld

Anzahl Tests im Heft: 13

Tests mit Wertung über 85:
Dungeon Siege 3 (85%) • Fable 3 (87%)
The Witcher 2: Assassins of Kings (88%)
Dirt 3 (88%)

Bestes Spiel:
The Witcher 2 und Dirt 3 (je 88%)

Schlechtestes Spiel:
Real Heroes: Firefighter (48%)

PLATZ 2

Sie sehen: im Bild oben zwei und unten einen der Gründe, warum die E3-Ausgabe Platz 2 verdient!



Sommerzeit, Reisezeit – das gilt zuweilen auch für uns Spieleredakteure; so schickten wir vier Abgesandte ins sonnige Kalifornien, um in L. A. der wichtigsten Spielemesse des Jahres beizuwohnen. Das Resultat: 50 prall gefüllte Seiten E3-Berichterstattung und eine Menge Fotos von prall gefüllten Bikini-Oberteilen – und trotz der vielbeschworenen Sommerflaute hat es sogar noch für einen Testteil mit beachtlichen 13 Spieletests gereicht! Nicht zu vergessen die **Tomb Raider**-Vollversion … Warum ist die Juli-Ausgabe nicht auf Platz 1 gelandet? Wo doch selbst der EHEC-Virus am 26. des Monats beschloss, zur Feier einer solch gelungenen PC ACTION seine Welttournee offiziell abzubrechen.

PLATZ 1

Ausgabe 11/2011

Titelthema:
Call of Duty: Modern Warfare 3, Diablo 3, Max Payne 3, Rage

Vollversion:
Sacred 2

Anzahl Tests im Heft: 16

Tests mit Wertung über 85:
Driver: San Francisco (86%) • Rage (87%)
Might & Magic: Clash of Heroes (88%)
F1 2011 (88%) • FIFA 12 (90%)
PES 2012 (90%)

Bestes Spiel:
FIFA 12 und PES 12 (je 90%)

Schlechtestes Spiel:
Global Ops: Commando Libya (42%)

Der Winter naht: Die Nächte werden länger, unsere Aufenthalte draußen (noch) kürzer und deutsche Wohn- und Spielzimmer zunehmend von Flachbildschirmen erhellt – schade, zu Zeiten der Röhrengeräte haben Monitore nicht nur beleuchtet, sondern sogar noch geheizt! Für die langen, kalten Abende lieferten wir außerdem im November die unserer Meinung nach beste Ausgabe des Jahres 2011 ab: 15 Tests, ein Beta-Test, fünf Gold-Awards, ein Wertungsschnitt von 75% (Einzelspieler), beziehungsweise 78% (Mehrspieler) und 63 mal der Buchstabe „A" auf dem Cover (Angabe ohne Gewähr) – praller geht es kaum! Sogar die Qualität des Inhalts stimmt: Bei **Diablo**, **Rage**, **Max Payne**, **Call of Duty** im Heft und **Sacred 2** auf der beiliegenden Silberscheibe wird sich wohl kaum ein Spielefan beschweren wollen – selbst der griechische Ministerpräsident Giorgos Papandreou zieht sich aus dem Staatsgeschäft zurück, um (unbestätigten Gerüchten zufolge) genug Zeit für die winterliche Spieleflut zu haben. Interessanter Fakt übrigens: Reihen wir den jeweils dritten Buchstaben der Artikeltexte von Seite 23, 42, 66, 98 und 102 aneinander, kommt „csfsv" dabei heraus. Gruselig, oder?



▲ Nicht nur beim Tennis wird gut aufgeschlagen: Hier erwischen wir zufällig einen der informativsten Artikel der Ausgabe.

Der Schrecken aller Verbrecher, der dunkle Rächer, der Ritter der Nacht … steht auf dem Dach und telefoniert.

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Kolumne von Jürgen Krauß

Warum Origin die Wurzel, Ihr Lieblingsleserbriefonkel aber die Mutter allen Übels ist.

Hey, wissen Sie, worüber sich schon lange niemand mehr aufgeregt hat? Nein. Über Origin! Da wird es doch allerhöchste Eisenbahn, dass ich die Diskussion wiederbelebe! Für diejenigen, die nicht wissen, worum es geht: Origin ist ein Stück Computerweichware, das zwingend für den Betrieb von EA-Titeln wie **Battlefield 3** oder **FIFA 12** erforderlich ist und Sie beim Spielen heimlich ausspioniert. Na ja, Sie streichen besser das „heimlich", es weiß ja ohnehin schon jeder und außerdem würde es „unheimlich" tatsächlich viel besser beschreiben: Nicht nur, dass Origin Ihre Festplatte durchsucht, Ihren Browserverlauf beschnuppert und Ihre Hardware analysiert, auch wertet es über Ihre Webcam Ihre Augen- und Tapetenfarbe aus und verknüpft diese Information mit Ihren Kreditkarten-Daten und **Minesweeper**-Rekorden. Darüber hinaus fängt es Ihre Kirchensteuer-Überweisung ab, um sie an die Zeugen Jehovas weiterzuleiten, es lässt einzelne Socken verschwinden und überhaupt verhält sich Origin im Großen und Ganzen maximal asozial. Gut, vielleicht stimmt das nicht alles zu 100 Prozent, aber genau da liegt ja auch das Problem: Keiner weiß genau, was Origin im Hintergrund so treibt. Das ist genauso, als ob Sie in der Fußgängerzone einen Hauptschüler nach seiner Meinung zur deutschen Haltung bezüglich des Euro-Rettungsschirms fragen und von seiner Antwort „Schirme find ich gut!" ausgehend eine allgemeingültige politische Volksmeinung konstruieren. Wie, das haben Sie nicht verstanden? EBEN, DAS IST JA DAS PROBLEM! Aber keine Angst, dafür gibt es ja den Artikel auf Seite 86. Danach wissen Sie zumindest, worüber Sie sich genau aufregen müssen.

Machen Sie sich nichts vor: Sie leben in einem Überwachungsstaat. Nicht die Orwell-Großbritannien-„Wir gucken Ihnen zu, wie Sie an der Ampel in der Nase popeln"-Art von Überwachung, aber immerhin die „Wir lesen Ihre E-Mails"-Art von Überwachung. Glauben Sie ja nicht, dass Sie in einem Staat mit Vorratsdatenspeicherung, Bundestrojanern und CSU/CDU noch irgendwelche Geheimnisse haben könnten. Der Clou ist nur: Das meiste von dem, was Sie treiben, würde noch nicht einmal einen alten Stasi-Spitzel interessieren. Sie sehen sich heimlich schweinische Bilder im Internet an? Ja und? Sie bescheißen beim **Counter-Strike**? Verwerflich, aber trotzdem: gääääääääähn! Sie laden sich hin und wieder Musik aus dem Netz? Oooooch, Sie pöser Pursche! Da sollte Sie so ein bisschen Datenspionage doch eigentlich völlig kaltlassen. Das bringt mich im Übrigen auf eine Idee: Auch ich könnte Daten sammeln! Anfangen würde ich mit meinen eigenen, ich hab nämlich keinen blassen Schimmer, wo die überall herumliegen. Sobald ich all meine Daten beisammen habe, kümmere ich mich um die Ihren: Ich werde Ihre Facebook-Seite besuchen, Ihre Amazon-Wunschzettel auswendig lernen, Ihren Müllmann ausfragen, Ihnen an der Supermarktkasse über die Schulter schauen, Ihren Namen bei Google eintippen und Ihre E-Mails lesen (zumindest die, die Sie an mich geschickt haben). Spitzenidee auch: Ich nehme die Daten aus den E-Mails, die Sie mir schicken, und verkaufe Sie Ihnen wieder zurück! Ich nenne das Ganze dann „Leserbriefseiten". Das Beste dabei: Es passiert hier direkt vor Ihrer Nase! Und ich werde damit reich! MUAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!

Noch immer diabolisch lachend,
Ihr Jürgen Krauß



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" …



Und das geschah vergangenen Monat …

Früher war alles … früher!

Wie eine Mrd. anderer Leser vermisse ich die guten alten Zeiten, als PCA noch sinnlose Bildunterschriften hatte – nur in den seltensten Fällen hatte ich mich geärgert, nicht wirklich etwas über den abgebildeten Screenshot zu erfahren. Ich glaube, die meisten „PCA-Netto-Leseeinheiten" hatte ich dank der BiU's; jetzt habe ich euer Mag schon nach 2 bis 3 Sitzungen auf dem Porzellanthron durch – bestimmt geht es da vielen ähnlich! Nun zu meinem Angebot: Schon in meiner Jugend habe ich meine Lehrbücher mit BiU's versehen (wollt ihr mein altes Französisch-Buch als Leseprobe :D?), die meine Mitschüler zum Lachen (Lehrer und Eltern zum Weinen) gebracht haben. Sogar in meiner Ausbildung zum Mediengestalter hatte ich es geschafft, selbst bei seriösen Unternehmen die eine oder andere lustige BiU in das Firmenportrait einzubinden, inspiriert durch die PCA! Wir könnten es so handhaben: Ihr sendet mir ein PDF mit der Vorauswahl an Bild-Thumbnails für die nächste PCA und ich liefer die Kommentare, Deal?!

MATTHIAS HEINTZ

Ein cleverer Plan, Matthias, um vorzeitig jeden Monat an eine kostenlose PC ACTION-Lektüre zu gelangen! Aber nicht mit uns, wir haben dich durchschaut! Weil deine Geschichte uns aber menschlich ziemlich berührt hat, unterbreiten wir dir einen Gegenvorschlag: Du schickst uns jeden Monat eine Auswahl an lustigen Bildunterschriften und wir suchen dazu passenden Screenshots aus. Sollten wir tatsächlich Kombinationen finden, die uns erheitern, lachen wir alle mal kräftig, drucken unsere Bilder aber trotzdem ohne deine Bildzusatztexte. Was hältst du davon?

Modern Import Warfare

Erst mal ein Kompliment zum jetzigen Heft, ich finde die Leserbrief-Sektion ist wieder auf dem Niveau von früher, das gefällt mir sehr gut. Allerdings könnte sie wieder etwas größer ausfallen :) Nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Ich wüsste gerne, ob es regulär möglich ist, die UK-Version von ***Modern Warfare 3*** *in Deutschland*

zu aktivieren. Da die UK-Version günstiger ist als die deutsche, wäre es ja eine Überlegung wert, allerdings, nachdem ***Modern Warfare 2*** *nicht aktivierbar war, habe ich da leichte Bedenken.*

ALEXANDER BORN

Du wüsstest also gern, ob sich die UK-Version von Modern Warfare 3 in Deutschland aktivieren lässt? Warum fragst du dann nicht mal jemanden, der sich mit Spielen gut auskennt – die Redakteure deines Lieblingsspielemagazins zum Beispiel? Oder einfach uns?

Winkler- Advokat

Wenn schon in der aktuellen Ausgabe nicht der Test zu ***Skyrim*** *drin ist, könnt ihr ja mal ein* ***Skyrim****-Poster in die nächste Ausgabe tun! Ich hab noch 'ne Frage. Warum steht auf S. 10 beim Stargast Sebastian Thöing unterm Bild nur „Genre"?*

BENJAMIN WINKLER

Vorschläge, die in einem derartigen Befehlston (ohne „bitte", mit Ausrufezeichen) vorgetragen werden, perlen an uns ab wie Fischers Anmachsprüche an der Damenwelt – soll heißen: Kein Skyrim-Poster für dich. Dafür beantworten wir aber deine Frage: Bei Herrn Thöing steht „Genre", weil er rein gar nichts besonders gut beherrscht – kein Spiel, kein Genre, ja noch nicht einmal das korrekte Ausfüllen der Genre-Vorlieben auf unserer Team-Seite.

Redakteur am Pranger



Nachdem ich feststellen musste, dass in der Ausgabe 11/2011 „keinerlei ernst zu nehmende Prangeranträge" zugeschickt wurden, will ich das schleunigst ändern. Ich nehme an, dass Sie beleidigt sind, da der Fehler, der Ihnen in der aktuellen Ausgabe passiert ist, viel zu unwarscheinlich ist. Da Sie als Spieleredaktion wissen müssten, dass ***World of Warcraft****, aus welchem Grund auch immer, in der Spieleindustrie omnipotent geworden ist, was in keinem Zusammenhang mit Ihrer Impotenz steht, kann ich nicht davon Absehen, dass Sie auf Seite 88 – Rubrik: Geniale Geschenk-Ideen für Gamer – den* ***WoW****-Krug der Horden-Fraktion zugeordnet haben. Auf dem Krug sind eindeutig die Völker der Allianz abgebildet. Ich bin schockiert. Passen Sie auf der nächsten Blizzcon lieber auf, denn wenn ich den Zombies dort aufzeige, wie unfähig wie sind, dann werden Sie bei Haut und Haar zerfleisch! Sie können Ihr Todesurteil allerdings abwenden, wenn sie dem verantwortlichen Redakteur mal gehörig eine Auswischen. Nicht nur, dass er an den Pranger gestellt werden soll, nein, er soll dazu gezwungen werden, bis an sein Lebensende* ***WoW*** *spielen zu müssen. (Ursprünglich war gedacht, dem Täter täglich eine Ananas in den Hintern zu rammen, aber das würde im Endeffekt nur Ihre Fetische befriedigen.) Zusätzlich muss er sich vorab ALLES zum Spiel von Wolfgang „permsnared" Fischer erklären lassen. Es wäre warscheinlich humaner Ihn dem Waterboarding zu unterziehen, aber Gerechtigkeit muss sein! Vielen Dank für Ihre, durch Ritalin erhöhte, Aufmerksamkeit. Schönes Leben noch!*

BENNI „WER DAS LIEST IST DOOF" C

Zum Glück hat endlich mal wieder jemand etwas verbockt – wir fürchteten bereits, den Pranger aufgrund außerordentlicher Redakteurskompetenz abschaffen zu müssen! Interessanterweise hat Herr Brehme den Bock gar nicht selbst geschossen, da sein zuständiger ~~Sklave~~Praktikant sich aber längst aus dem Staub gemacht hat, stellen wir hier mit Freuden stellvertretend unseren DDR-Import öffentlich bloß. Bei der Strafe ließen wir uns tatsächlich von BENNI C.s Vorschlägen inspirieren: Wir schicken Brehme auf die nächste Blizzcon – mit einem Shirt, auf dem steht: „Tod der Allianz ... und der Horde auch!" Da findet er bestimmt schnell Anschluss!

Wer einmal ernst ist ...

Ist es eigentlich gesetzlich verboten euch 'ne ernste Frage zu stellen? Wenn nein, hätte ich da mal eine. Und zwar habe ich Probleme die ***2027*** *Mod für* ***Deus Ex*** *auf eurer aktuellen Disc zum Laufen zu bekommen. Ich habe von* ***Deus Ex*** *die deutsche Version, die zum Release des Spiels erschien. Wenn ich die Mod dazu installiere, verlangt* ***2027*** *zum Starten noch Patch 1.112. Den Patch 1.112 für die deutsche Version habe ich dann auch installiert und der 2027-Launcher gibt dann auch den Start-Button frei, startet die Mod aber trotzdem nicht und zeigt mir dann immer 'ne Fehlermeldung an. Kann es sein, dass* ***2027*** *nicht mit dieser alten Version bzw. der deutschen von* ***Deus Ex*** *kompatibel ist? Welche Version von* ***Deus Ex*** *haben eure Mod-Experten zum Spielen benutzt? [...]*

SEBASTIAN HAGE

Tssssss, Sebastian „Unfug ist mein dritter Vorname" Unfug Hage, von allen unseren Lesern hätten wir solch ein Verhalten ja irgendwie erwartet, aber doch nicht von dir! Doch nicht von Mister „Quark ist nicht nur mein Hobby, sondern mein Leben" höchstpersönlich! Wir sind schwer enttäuscht ... und das sagen wir jetzt bestimmt nicht nur, weil wir keine Ahnung haben, wie man dein Problem lösen könnte! So enttäuscht ...

Ahhaahhahaha!!

Buhaaaahhaha!! Ich schmeiss mich weg. Echt ey... „bekomsmen". Für eine Zeitung die sich gerne über die Rechtschreibfehler ihrer Leserschaft amüsiert aber Probleme mit komplizierten Namen (z.B. Lukasz Ciszewski) hat, den Spieletitel ***G.R.A.W. (Ghost Recon Advanced blabla****") 3 mal in einem Artikel als G.W.A.R. (Eine Shockrock Band) falsch schreibt und immer mal wieder Rechtschreibschmonzes fabriziert, find ich den mal wieder echt nicht schlecht. Bekomsmen Sie etwa auch noch Geld für sowas? Für mich jedenfalls hat sich der Kauf der neuen Ausgabe mal wieder gelohnt. So machts Spass! Weiter so Jungs... (Auf Seite 80 Ihr Deppen!)*

JÜRGEN WOJTYCZKA

Nanana, du weißt doch: Wer im Glashaus sitzt, soll nicht mit Schweinen, spitzen Gegenständen und Bemerkungen oder anderen harten Dingen werfen! Einem Schlaumeier wie dir hätte selbst auffallen müssen, dass G.R.A.W. nicht für „Ghost Recon Advanced blabla" stehen kann, sondern höchstens für „Ghost Recon Advanced Wablabla".

In müheloser Kleinarbeit

Es ist noch gar nicht lange her, da wusste ich überhaupt nicht was ich nach meiner Zeit als Zivildienstleistender machen wollte. Mittlerweile hat sich dass zum Glück erledigt und ich studiere Wirtschaftsinformatik in Karlsruhe. Doch in eben jener Zeit hab ich das ein ums andere Mal mit dem Gedanken gespielt, vielleicht doch den Traum eines jeden Ga-

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt …

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unsere Polygonpromi-Gewinnspielecke. Wir wollen das Ganze auch gar nicht unnötig hinauszögern: Glückwunsch, DANIEL MUNOZ, bei deinem Vorschlag zu unserem **Saints Row: The Third**-Screenshot war der Brechreiz am wenigsten schlimm. Hier der Gewinnersatz:



Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt oder es per www.pcaction.de/gewinnspiele bei uns abliefert, gewinnt einen Gutschein für ein cooles Shirt, einzulösen bei unserem Gewinnspielsponsor getdigital.de. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen.



mers, der mehr oder weniger gut auf seine Tastatur klopfen kann, nach zu gehen und Spieleredakteur zu werden. Doch wie das so ist, immer kam irgend etwas dazwischen und so hat das kleine Text Dokument in dem Ich meine ersten Gehversuche als Schreiberling gewagt habe, Staub angesetzt. Auch wenn es nur eine Seite ohne wirklich viele Informationen zum eigentlichen Spiel ***Minecraft*** *ist, würde ich mich trotzdem freuen wenn ihr mir dazu vielleicht ein kurzes Feedback geben könntet. Soll ich meine Hände in Zukunft lieber nur noch zum Häkeln von Zierdeckchen benutzen oder hätte ich vielleicht doch irgendwann mal Potential wenn ich mir mehr Mühe geben würde?*

AXEL KIRN

Es ist schon ziemlich kühn von dir, uns um unsere Einschätzung zu einem Text zu bitten, bei dem du dir nach eigenen Angaben nicht wirklich viel Mühe gegeben hast. Da würde uns spontan neben „Auf die Tastatur klopfen" und „Zierdeckchen häkeln" noch eine Verwendung für deine Hände einfallen: Nimm die Hand, in der du mehr Kraft hast (die, die beim Taschenbillard immer gewinnt), strecke die Finger aus und drehe die Innenfläche in Richtung deines Gesichts. Jetzt bewege die Hand mit maximaler Kraft und Geschwindigkeit auf deine Stirn zu. Wenn du ein klatschendes Geräusch hörst und einen leichten Schmerz verspürst, hast du alles richtig gemacht. Gern darfst du die Übung mehrmals wiederholen.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Christoph Schuster, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Thöing
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwadke
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

HEFTVORSCHAU

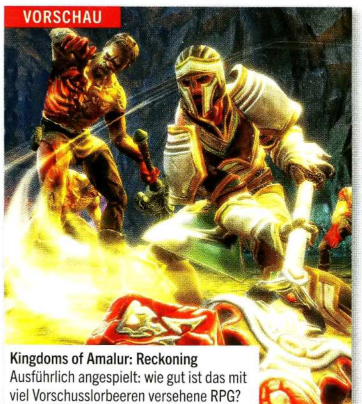
Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.



Die Hits des Jahres 2012
Welche Top-Titel zocken Sie nächstes Jahr? Wir wagen einen Ausblick auf die wichtigsten Spiele der kommenden Monate



Star Wars: The Old Republic
WoW-Killer oder Online-RPG-Rohrkrepierer? Wir testen das erste MMORPG von Bioware!



Kingdoms of Amalur: Reckoning
Ausführlich angespielt: wie gut ist das mit viel Vorschusslorbeeren versehene RPG?



Prototype 2
Knallharte Open-World-Action mit packender Story und cooler Optik.



Guild Wars 2
Die Fortsetzung des Online-Rollenspiel-Hits von NC Soft steht kurz vor der Fertigstellung.

SO ERREICHEN SIE UNS:

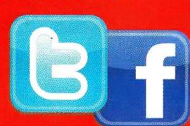
Ihr direkter Draht in die PC ACTION-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcaction.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcaction.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcaction



Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcaction

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcaction.de

PC ACTION abonnieren:
abo.pcaction.de



AB MITTWOCH,

11. JANUAR

IM HANDEL!


SERIOUS SAM 3
BFE
NO COVER. ALL MAN.
100% UNCUT
„CROTEAM HAT´S IMMER NOCH DRAUF!“
JOHN WALKER
ROCK PAPER SHOTGUN
Schau dir jetzt die Trailer an!
www.serioussam3.de
18
www.pegi.info
USK ab 18
18
PC DVD ROM
POWERED BY
SERIOUS ENGINE 3.5
CROTEAM
DEVOLVER
dtp entertainment AG
Serious Sam 3: BFE © 2011 Croteam Ltd. Published and Distributed by dtp entertainment AG. Serious Sam 3, The Serious Sam 3 logo, Serious Engine 3, the Serious Engine 3 logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks and/or registered trademarks of Croteam. All rights reserved.